発展的迎夢(ゲーム)目安箱

# ゲーム会議

## 育成シミュレーション その人気と将来

夏 VOL.1 号



# 巻頭言

# 今、ゲーム業界は…

次世代機の登場によって、活気づいているゲーム業界だが、
果たして本当に賑わっているのだろうか?
ゲーム史を紐解けば、発売当時、"新しい"といわれたゲームの
ほとんどがアーケードゲームから、ボードゲームから、海外から、
ファミコンやパソコンゲームに取り入れられ、
繁栄してきた経緯を持っている。
そして、今。周辺を落ちついて見回してみると新しいものよりは、
ビッグネームの続編だけを待ち望み、ユーザー側に一種の倦怠感が生まれはじめて
いるのではないだろうか。
売れているゲームを見てみれば、それは顕著に表れる。
新しいタイプのゲームが登場しても、日の目を見ないことが多い。
このままではいけない。このまま、流されるままに成りゆきを
見守っていればゲームの未来がなくなってしまう。
こんな危機感を私達はもっている。
音楽業界でリバイバルが流行(はや)るように、より単純なものや
過去の名作への回帰のときがくるのかもしれない。
あるいは近い将来画期的な分野のゲームが登場するかもしれない。
できうるなら後者の"画期的なゲーム"を本書を通じて
考えていきたいのだ。もちろん私達はゲームの作り手ではなく、
どちらかといえばユーザー側に立つ身である。
システムの"ヒント"は考えられてもゲームは作れない。ソフトハウスの
協力なくしては、私たちが考える新しい方向は見いだせないのだ。
私たちの最終目標はユーザー、ソフトハウスとともに何が"遊べるゲーム"なのか
を考えながら、業界を盛り上げ、ゲーム業界を支えることである。
こうした経緯をもって「ゲーム会議」はスタートした。
まだまだ、未熟だが読者とソフトハウスの協力をえること、
第一段階の目標はここにある。

# CONTENTS

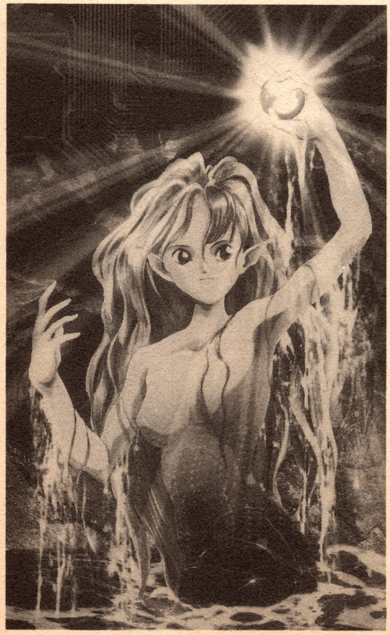
SPECIAL SCOOP



創刊特別企画

## 連載





表紙イラスト/赤井孝美

創刊記念特別企画

# ゲームをとりまく風を聞け！

## ―ゲームは文化なのか―



プログラムには文化の香り
**日高 徹**

ゲーム文化も男の文化……か?
**伊藤慶子**

テレビゲーム事情―過去・現在・未来
**中村直也**

ゲームよりも電子ブックのようなソフトがおもしろい
**柏木 博**

灰色のひつじの話
**田中パンチ**

パソコンゲームは文化か?
**柚木 浩**

光栄かく語りき
**株式会社光栄**




〈ゲームをとりまく風〉は多い。
強い風、弱い風、追い風、
向かい風とさまざまだ。
順風にのればよいが、
逆風に抗せずば流される。
おもしろいゲームは、
追い風にのって
手元まで運ばれる。
そして再び追い風が
吹くのを待つ。
待つだけでよいか?
たわいのない発言が
画期的なアイデアを
産むこともある。
そんな〈発言の場〉、
それが「ゲーム会議」だ。
創刊記念として各方面の方々に
抽象的ではあるが解釈がわかれる
〝ゲーム文化〟について語ってもらった。
さらなる風と、さらなる発展を願って…。

# プログラムには文化の香り

新日本プログラミング・総帥　日高　徹

パソコン黎明期にあった「発想の自由」と「製作の自由」を再び手に入れるためには、ユーザーがプログラミングに目覚めるしかない。ゲームはプログラミングを学ぶ最適なテーマであり、ユーザーの夢とロマンとアイディアを、開花させてくれるのである。

## 何かを追求しようとすれば文化の影がつきまとう

どんなことでもそうだが、モノを論ずるときには言葉の定義を明確にしなければならない。ゲームが文化であるとかないとかいう前に、ゲームとは何か、文化とは何かをハッキリさせておかないと、結論どころか入り口でウロウロすることになる。

もちろん、ことここにおいてゲームの定義のなかにトランプやビー玉を含めようなどとは思わない。本書の趣旨からして、これがコンピュータゲームを指していることは明白なのだ。それよりも、ここで問いたいのはコンピュータゲームの意味するところである。ゲーム内容は千差万別だし、家庭用と業務用では存在価値も、プレイ環境も大きく異なる。さらに、ゲームの裏側には製作という対極の立場でゲームを楽しむ人間がいる。

一方、文化のほうに焦点を当ててみると、これが実にあいまいで漠然とした意味しかない。辞書を調べてもらえればわかるが、人間が何かを追求しようとすれば、そこには必ず文化の影がつきまとう。文化でないのは自然だけ……という考えもあるくらいで、全世界に継続的、普遍的に存在するもの以外は、それなりに文化を構築している。

例えば、相撲や歌舞伎は典型的（?）な文化とされているが、ニューヨークの地下鉄の落書きだって立派な文化なのである。コンピュータゲームが文化でない理由など、どこを探したってありゃしない。ただし、文化というのは庶民の支持がなければすたれてしまう。文化遺産として保護されるケースもあるが、それは過去形の文化であって未来への夢はない。相撲や歌舞伎にしても、見る者がいなくなればアッという間に歴史のかなたへ押し流されてしまうだろう。

とはいえ、見る者がいるだけでは文化にはなりえない。相撲や歌舞伎が、アメリカ興行でどんなに高い評価を得ても、それだけではアメリカの文化とはいわない。なぜならそこ

には、それに参加する土壌がないから……だ。日本には、草相撲もあるし田舎歌舞伎もある。つまり、本格的とはいえないまでも、庶民が自由に参加して楽しめる環境があるのだ。

そういう意味において、お上の息がかかったり、宗教的な儀式は文化とはいい難い。異論もあるかもしれないが、某社会主義国で行われるマスゲームとか、宗教上の理由で行う断食などは、服装や行動に文化的背景を感じても、それ自体に文化の香りはしない。文化には、内容よりも「管理されない創造の魅力」と「遊び心を許容する庶民性」があってほしいのだ。

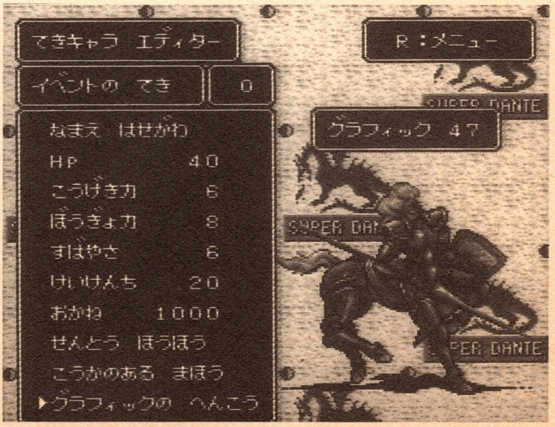
となると、コンピュータゲームも「ソフトウエアに遊ばされる」だけでは文化とはいえない。例えば、ビー玉とゲームボーイ（ソフト付属）を未開の子どもたちに与え、それぞれ遊び方を教えたとしよう。ビー玉には、教えられた遊びに飽きたら独自の遊び方を考える余地があるが、ゲームボーイはいつまでたっても与えられたソフトウエアで遊ぶことしかできない。どちらが文化となりうるか、あえて語るまでもない。

## 家庭用ゲーム機に必要なのは製作の規制緩和だ

幸い、現在の日本にはコンピュータゲームを製作できる環境がある。つまり、大局的には文化たるべき条件を備えているということだ。しかし、ゲームセンターにあるような大がかりな機械や、ファミコンをはじめとする家庭用ゲーム機は、だれでもが自由に製作に参加することはできない。技術的に難しいという側面もあるが、それ以上に作ることに関しては神経質なくらい閉鎖的だからだ。

もっとも、次々と洪水のように発売されるソフトウエアによって、コンピュータゲームの世界は、閉鎖的どころか開放的にさえ見える。つまり、あまりに多くの選択肢（ソフトウエア）が提供されているため、製作する自由まで与えられているような錯覚に陥ってしまうのだ。だが、業務用のアミューズメントマシンはともかく、スーパーファミコンやセガサターン、あるいはプレイステーションにしても、一般ユーザーが製作に参加することなどこれっぽっちも考えられていない。だから……と断定するには飛躍のしすぎかもしれないが、いずれも本体にキーボードがついていない。

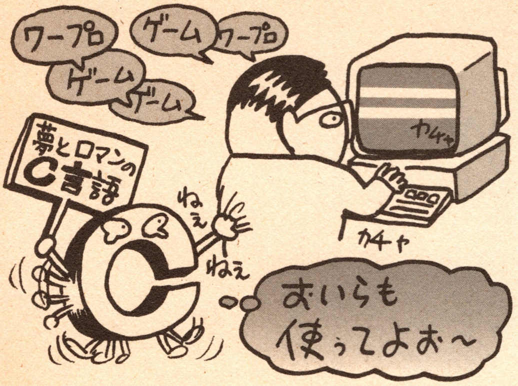
唯一の例外がパソコンで、キーボードは当然の付属物（別売もある）だし、開発用のツール類もちゃんと市販されている。しかも、



アスキーの『RPGツクール』より

ソフトウエアを製作する上で、常識的な著作権以外の制約は何もない。ハードウエアメーカーへの「ライセンス料」とか「ロゴ使用料」などという上納金は納める必要がないのだ。コンピュータゲームは、まさにパソコンによって文化の威厳を保っているといえるだろう。

ところが、肝心のパソコンのゲームソフトウエアとなると、このところゲーム専用機に押されて（言い訳に聞こえる）元気がない。




これはいったいどうしたことか？　せっかく、ゲーム製作に参加できるチャンスを与えられ、ゲームを文化に押し上げる原動力となっているのに、これではまるで実権のない名誉会長ではないか。このままでは、ゲームはソフトハウスに支配された疑似文化になってしまう。

パソコンが黎明期にあったころ、ゲームソフトは明らかに一般ユーザーの手のなかにあった。ソフトハウスは、一般ユーザーからソフトウエアを入手し、それを販売することで力をつけていったのだ。しかし、ハードウエアが著しく進歩し、ゲームソフトウエアの内容が巨大化するにつれ、ゲーム製作はプロの手による分業制となり、趣味のレベルでは商品として成立しなくなってきた。さらに、従来のゲームとは開発ポリシーの異なる「いわゆる美少女ソフト」が勢力を拡大してきたのだ。

もちろん、そういった類のソフトウエアは最初からあるにはあった。しかし、初期においては画面に絵を描く技術すら確立していなかったため、野球拳もどきのようなたわいのないものだった。いわば、主食にならない3時のおやつのような存在である。ところが、思わぬことから美少女ソフトは本流に押し寄せてきた。その理由を語らずして、パソコンゲームの核心に迫ることはできない。

## 美少女ソフトの隆盛は正統派ゲームの危機につながる

ゲームが巨大化すれば製作期間は長期化し、より多くのスタッフが必要になる。それでも、作品が期待どおりに売れればいい。話題にもならずに消えてしまったり、製作途中で空中分解することだってあるのだ。しかも、ソフトウエアの価格設定には製作コストという概念がないから、定価は周囲を見回して雰囲気で決める。これでは、よほどの例外を除いて、ゲーム製作で労力以上の利益をだすのは難しいだろう。当然、専業にしていたセミプロ集団のやる気はうせてしまう。だが、これは一般ユーザーが巨大化したゲーム製作を敬遠するのとはワケが違う。ゲームの存亡にかかわるゆゆしき事態なのだ。

そんなとき、ゲーム内容は問わない、アイディアも問わない、テクニックも問わない、

ただ美少女のHな姿を多く登場させればいい……という逃避先があった。しかも、それが正統派（というより美少女系以外のゲーム）より売れるというのだから、ソフトウエアの流れがおかしくなるのも無理からぬ話である。

その結果、パソコンゲームにおいてはランキングの大半を美少女ソフトが占め、パソコンの存在価値は「家庭用ゲーム機では表示できない繊細な絵を表現できる」ということだけになってしまった。実際、それ以外のことはすべて家庭用ゲーム機で実現可能なのだから、この流れを止めることは不可能に近い。

本当に、このままでいいのだろうか？　美少女ソフトも、以前よりはゲーム性を追求するようになったというが、美少女が前面にある限り主客転倒の感は否めない。残された道は、一般ユーザーにゲーム製作を楽しんでもらうしかない……と思ったかどうかは不明だが、ゲーム製作用の簡易言語やコンストラクションセットを発展させたオリジナルゲーム製作ツールが人気を集めている。また、ゲームスクールという本格的にゲーム製作のノウハウを教えてくれる機構も増えてきた。

## 発想と製作の自由を確立するのはユーザーの力

どうやら、作り手側の心境にも変化が生じているのは間違いないようだ。ただ、まだ特定の人に満足感を与えているだけで、黎明期にあったような発想の自由と製作の自由というナチュラルな環境を構成するにはいたっていない。なぜなら、ゲーム製作ツールにはジャンルや使用条件面で制約があるし、ゲームスクールは趣旨からして「気楽な気分でやってみる」というわけにはいかないからだ。

結局、最終的には「パソコンユーザーがプログラミングに目覚めるしかない」ということになる。現状は、新しいマシンが発売されたり、市販ソフトウエアがバージョンアップするたびに、多くのユーザーがあたふたと一喜一憂させられている。それによってコンピュータ業界が成り立っているのは事実だが、ユーザーは業界のためにコンピュータを使っているのではない。そこに気がつくと、もっと落ち着いた気持ちでコンピュータに接することができるだろう。その自信の裏付けとなるのがプログラミングなのである。

ゲームはプログラミングを学ぶ最適の素材である。そして、夢とロマンとアイディアを実現するテーマでもある。ワープロソフトやビジネスソフトは、文明の利器ではあっても文化の香りはしない。文化だから偉いというわけじゃないが、パソコンには「プログラミングというすばらしい世界」があることを、ユーザーの権利として忘れないでほしい。ユーザーこそが、本当の文化の担い手なのだから……。

### PROFILE

日高 徹



「新日本プログラミング」総帥として、プログラミング関係の著書多数。楽しいプログラミングを世に説くプログラミング伝道師。

# ゲーム文化も男の文化……か？

女性が自らゲーム製作に参加したいと思う時代がくれば、自然と女性ユーザーが増えてくるのかもしれない。なぜなら、ユーザーの数は、製作者とのバランスで変化していくはずだからだ。

伊藤　慶子

## 女性を対象にしたソフト企画はたてにくい

コンピュータゲームってなんだろう？　端的にいっておもちゃである。人の生活のなかでは趣味の領域に位置するものだ。コンピュータゲームとは、〈遊ぶもの〉であってそれ以外の何物でもない。実際なんの実益も伴わず、非生産的で、不毛と感じるときさえあるではないか。そんなコンピュータゲームに心血注ぎ、徹夜さえいとわずコントローラーを握りしめる者たちよ、性別を名乗りたまえ！

……そう、コンピュータゲームを支持する人々のほとんどはいわずと知れた男性だ。それはなぜなのだろう。なぜゲームユーザーの多くが男なのだろう。

よく言われることのひとつに、女はケチだから、ゲームソフトごときに1万円という大金はださないとか、女は現実的だからたかが趣味で徹夜をしたりして無為な時間を過ごしたりはしない、という理由付けがある。ならば女性ユーザーは本当に少ないのか？　答えはイエスだ。マジに女性ユーザーの数は少ないのである。

かくゆう私も、女でありながら女性を対象にしたソフトを作ろうと思ったことはない。それは差別ではなく無視でもない。現実問題として女性ユーザーが少なすぎるから、女に的を絞った企画がたてにくいということだ。現状そういう企画は社内プレゼンでも通らないし、たとえ通ったとしても話に乗ってくれるクライアントなどまずいないだろう。

だが、少ないだけで女性ユーザーがいないわけではない。女にだってゲーム好きはいるからだ。ならば、その数少ない女性ユーザーたちはどんなゲームで遊んでいるのだろう？

そう考えてふと思った。一口に「コンピュータゲーム」といっても、さまざまなメディアがあるのである。

通常はパソコン、コンシューマといった分け方をするが、パソコンにもＷｉｎｄｏｗｓやＭａｃ、９８０１シリーズといろいろあり、

コンシューマにいたってはスーファミ、ゲームボーイ、サターン、3DO、プレイステーション、PC-FXなど、実にさまざまな機種が発売され市場をにぎわしている。

要するにユーザー層は、メディアによって大きく変わってくるということだ。コンシューマ機ならユーザーの性別や年齢にはほとんどこだわりのない、比較的だれにでも楽しめるモノになっているが、これがパソコンのゲームソフトとなると話は違ってくる。

今も昔もパソコンソフト制作のターゲットは男性に絞られている。それも、ごく自然にだ。なぜ自然に、かというとソフトの開発者自体が男性だからである。

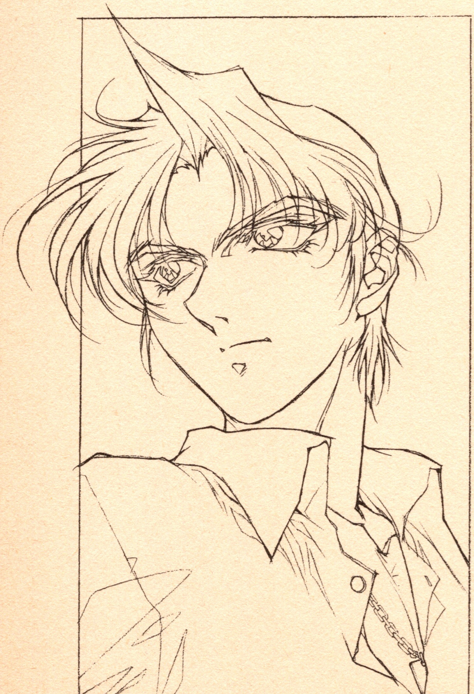
作り手が自分たちの好む世界を形にし、提供する。そこにはユーザーフレンドリー的な発想はなく、ただ自分たちの世界に陶酔しているわけだから、作られたモノは当然マニアックなできばえだ。そしてその世界に共鳴する者のみがそのゲームで遊ぶ。この需要と供給は不思議とバランスを保っているようで、オタク人口の多さを顕著に物語っている。

そういえば、この1年間で発売されたパソコンゲームのタイトル数は573本で、その内265本がアダルトソフトなのだそうだ。18禁であり、女性ユーザーが見向きもしないであろうソフトが発売本数の約半分を占めている。総タイトル数の半分をエッチゲームが占めているのだ。なんてすごいのだろう。

これは、開発者が作り手であると同時にユーザーでもあるということを、物語っている数字だ。

ちなみに、私どもの手がけたソフトである『卒業』だが、あのゲームは自分が女子校の教師となって生徒を無事卒業に導く、という育成シミュレーションだった。男が一生に一度はやってみたいと思う職業は三つあって、それは「ふろ屋の番台」と「女子校の教師」と「アダルトビデオの男優」だという。

『卒業』は、そのような男心の本音に端を発した企画だから、当然、男性ユーザーを対象に開発されたソフトであることはいうまでもない。だが、結果として、女性ユーザーも売り上げの約2割を占めていたのは、うれしい誤算だったのだが。



## 真のエンターテインメントは性別も超越する……か？



いぜん私の勤めていた会社から発売された『ドラゴンクエスト』というゲームは、子どもから大人まで、男も女も、それはもうありとあらゆる職業や立場の人たちがこぞって遊んだ（はまったというほうが適切か）ゲームだった。マスコミの反響もすごかったし、ユーザーはがきの数も半端じゃなかったけれど、やはり群を抜いて多かったのは、ゲームのヒントを求めるユーザーからの電話である。

たどたどしく質問をしてくる5～6歳の子や、泣きじゃくる赤ん坊をあやしながら必死に答えを聞いてくる主婦の方々に、こわいお兄さんやら中年のおじさんたちまで、本当にいろいろな人がたった1本のこのゲームにくぎ付けとなった。

ファミコン全盛期の火付け役となった『スーパーマリオ』、そしてその土壌を元に更なるユーザー層を拡大した『ドラクエ』シリーズ、もちろんこの2本がすべてではないにしても、ファミコンはだんだんと年齢、性別などの制約にはなんらとらわれることのない、真のエンターテインメントとしての地位を確立していった。

年齢も性別も関係ない、たとえマイキャラの絵が男でも、そんなことには関係なく女も遊ぶ。そんなゲームの世界は性別を超越したワールドにほかならない。

だれでも手軽にコンピュータゲームが楽しめるというイメージで一般に浸透したファミコン。そして後を追うようにさまざまなハードが開発され現在にいたっている。

今ここでひとつの結論をだすなら、パソコンゲームはターゲットを完全に絞り込んだ、いわゆるマニアックな世界を提供するモノに、そしてコンシューマソフトはより一般的な作品作りを目指すモノにと両極端な方向へ進んでいるようだ。そうすることでゲーム業界はひとつのバランスを成しているのかも知れない。

## 女性ユーザーの増加で業界は変化するのか

最後になってしまったが、今回私がこの原稿を書くうえで課せられた「女性ユーザーの増加で業界は変化するのか」というテーマについて、ここでふれてみたいと思う。

まず最初に、女性ユーザーの増加で業界は変化するのか、という話だがそれ以前に女性

ユーザーは果たして増加するのだろうか？という疑問がある。これは私の考え方のひとつだが、女性ユーザーが単なるユーザーとしてではなく自らもゲーム作りに参加したいと思う時代の到来が、女性ユーザーの増加につながるのではないだろうか。女がゲームを受け身でとらえている限り、たいした変化はないように思えてならない。

ちなみに、なかには遊び手が作り手になろうとすることぐらいで、なぜ女性ユーザーの増加につながるのか分からないという意見をもつ方もいらっしゃるだろう。だが、そういうひとりひとりの意識の変化がやがてはひとつの大きな波と成りうるのでは、という意見で言っていることなのだ。

作り手に女性が増えれば当然制作サイドの状況も変わってくる。そうなれば、作られるソフトの傾向にも変化が生じるだろうから、そのことが最終的には女性ユーザーの動員数を増加させる結果になると私は思っている。

女性ユーザーは突然増えたりしない。あくまでも作り手とのバランスにより変化していくはずだ。

現在、私の周りの開発状況はというと、グラフィック及びデザイナー、企画サブ、音楽関係に若干の女性がかかわっているだけで、全体からみると男性の1割にも満たない。だが、みんながんばっている。少しでもいいモノを作ろうと必死だ。

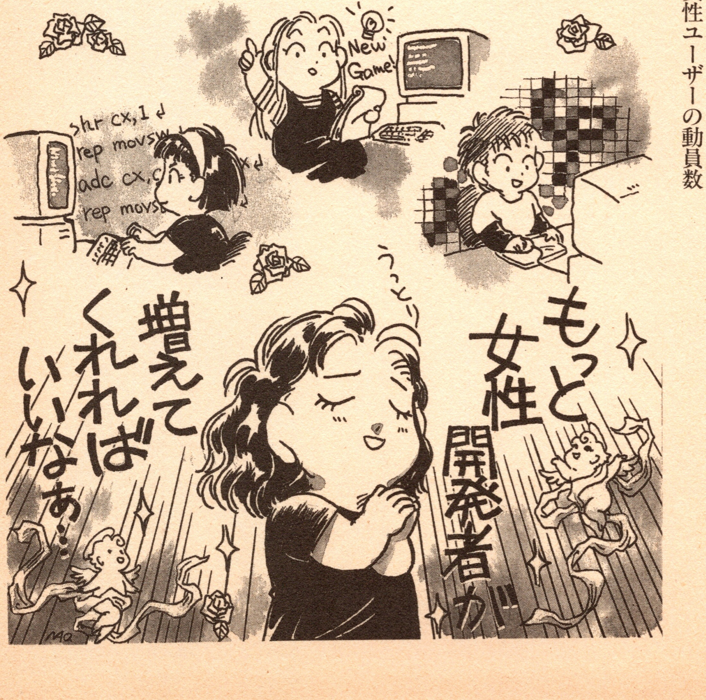
彼女たちのなかには、女の甘えなどない。徹夜だろうがなんだろうがくらいついてくる。そんな娘たちを見るにつけ、「もっともっとがんばりやさんの女性開発者が増えてくれればな」と、せつなる願いをこめる毎日だ。

## PROFILE


### 伊藤慶子



㈱イメージワークス常務取締役
7年間のゲームプロデューサーを経たのち、仕事仲間と共に会社を設立、現在に至る。今はゲームの企画に携わるかたわら、ペンネームを用いてのシナリオなども手がけている。

# テレビゲーム事情ー過去・現在・未来

1983年「ファミリーコンピューター」の登場からほぼ3年後、香港はアジアきっての違法コピー地帯と化す。やがて、違法コピー地帯は東南アジアに移る。日本でのゲームブームは、日本だけにとどまってはいなかったのだ。

中村 直也

## テレビゲームは文化なのか?

仕事上、さまざまなメディアで働く人々と話をする機会が多く、時には文化論なるものを肴に情報交換よろしく議論を戦わせることも珍しくない。

そんな席で最近よくでてくるのが「テレビゲームは文化なのか?」という話題だ。まあ、なんだか変な疑問だと思うのだけど、これまでテレビゲームに縁も興味もなかったオジサンたちにとっては、これも素朴な疑問のひとつであるらしい。

「テレビゲームは文化なのか?」という話題がこうしたメディア関係者の間でもち上がるのは、テレビゲームがメディアとして無視できない存在になってきた証明だろう。そして「テレビゲームは文化なのか?」というそれぞれの疑問は、短期間に急成長して社会的にも認知された〈テレビゲーム〉という、得体の知れないメディアに対する素朴な疑問なのだ。

もちろんテレビゲームは、今や日本が世界に誇ることのできる立派な文化であり、将来的にも重要なメディアであることに疑う余地もない。ただ、まだ歴史が浅い分だけ認識の度合いもバラバラで、つかみどころがないメディアだというのが、広く一般的なとらえ方なのだろう。

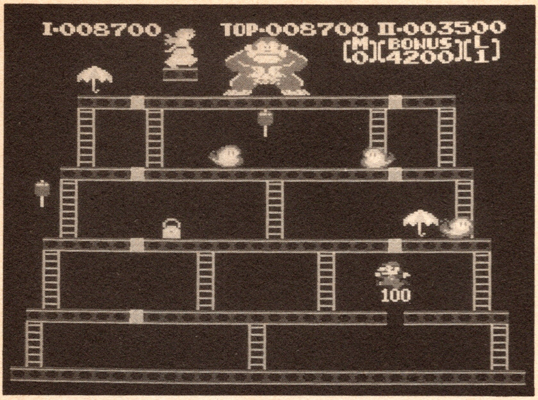
やれマルチメディアだ、やれ情報スーパーハイウエイだと相変わらず世間は騒がしい。今はまだ絵にかいた餅でしかない〈デジタル社会の未来像〉に翻弄され、ますますそのイメージはあいまいなものになってしまっているといってもいい。

しかしそのあいまいな未来像のなぞを解く鍵は、案外、身近なテレビゲームの周辺にあるのかもしれない。マルチメディア社会への足がかりという使命を背負ったかのように見えるテレビゲームは、この後、何処へ行こうとしているのだろうか?

今一度、その歴史を振り返ることで、文化としてのテレビゲームを考えてみたいと思う。

## ファミリーコンピュータの登場（1983年）

任天堂はファミコンの発売にあたり、『ドンキーコング』や『マリオブラザーズ』などのキャラクターゲームを、積極的に採用して〈ファミリー〉のイメージを強くアピールした。そしてその親しみやすいイメージと逆に、当時としては革新的な技術をファミコンに搭載。



これが記念すべき『ドンキーコング』の第１作目。

アーケード感覚のゲームを家庭で楽しめるとあって、想像以上に売り上げを伸ばすことに成功したのである。

'85年に登場した『スーパーマリオブラザーズ』は、５００万本という驚異的な売り上げを記録。この怪物ソフトは、テレビゲーム市場にも大きな変化をもたらし、ファミコンの勢いに拍車をかけたことはいうまでもない。シンプルな操作性に加え、徹底的なゲーム性の追求が功を奏した結果といえる。

想像以上の成功にも、任天堂は新たなハードウエアの開発を怠らなかった。より大きな容量と書き換えの簡便さに目を付けた任天堂は、'86年にファミコンの周辺機器としてディスクシステムを発売。このシステムからは、アクションＲＰＧの傑作である『ゼルダの伝説』が登場した。

『ゼルダの伝説』は日本で初めて紹介されたアクションＲＰＧである。その広大な世界観は、初めてプレイする人々を一様に驚かせた。当時、アクションとシューティングくらいしか知らなかった多くのユーザーには、カルチャーショックに値する内容だったといってもいい。

『スーパーマリオブラザーズ』に続き、任天堂は自社によるヒット作で、大きなアドバンテージを得ることに成功したのである。ちなみに翌年、ロムカセットによる『ドラゴンクエスト』がエニックスより発売された。'86年は日本におけるＲＰＧの始まりの年でもあったのだ。

『悪魔城ドラキュラ』や『メトロイド』などのヒット作にも恵まれ、さい先のいいスタートを切ったディスクシステムにも、意外なところに死角があった。違法コピーディスクの横行である。

'85年当時の香港はアジアきっての著作権無法地帯として、世界中にその名をとどろかせていた。そんな香港で、不正にコピーされたディスクシステム用のディスケットが大量に出回ったのである。

この違法コピーディスクの正体は、簡単に書き換えが可能なディスクシステムの機能を逆手に取った、悪質きわまりないものであった。おまけに低いコストで大量生産も容易と

あっては、売り手にとってはまさにタナボタ状態だ。結局、最終的には任天堂のディスクシステム本体を改造し、ロムカセットのプログラムのコピーを可能にした、違法コピー用のチューンナップマシンそのものが闇市場に放出するにいたったのである。

日本の市場からディスクシステムが姿を消した後も、改造ディスクシステムは香港や台湾の電脳街でしぶとく生き続けた。そしてそれは規模を縮小しながらもスーパーファミコンが登場する直前まで続くことになるのだ。

任天堂が、違法コピーディスクに手を焼く'87年。日本のPC市場で圧倒的なシェアを誇るNECが、家庭用ゲーム機の市場にPCエンジンをひっさげて参入。ファミコン用ゲームソフトで既に実績のあるハドソンとの共同開発という話題性もあり、PCエンジンには大きな期待と関心が集まった。

そしてこれをきっかけに、日本のテレビゲーム市場は、任天堂とセガによる2強メーカーの独占時代から、一歩足を踏み出すことになったのである。

## 時代は8ビットから16ビットへ（1988年〜）

任天堂の独走を阻止するべくセガは、満を持して業界初の16ビット機であるメガドライブのリリースを発表。このニューマシンの早期投入を追い風にして、任天堂の独走態勢に待ったをかけたい、というのがセガ陣営の切なる願いだったに違いない。

気合い十分のセガは、同社のアーケード機で大ヒットを記録した『テトリス』を、メガドライブの目玉ソフトとして移植することを決定。これでメガドライブによる、任天堂追撃の準備が全て整ったはずであった。しかし、最終的な詰めの段階にまできて、信じられないことが起こった。

それは契約上のトラブルによる『テトリス』の著作使用権の獲得失敗という、信じ難い事件だった。しかもセガに変わって使用権を獲得したのが、こともあろう任天堂とあっては収まるものも収まらない。セガはまさに、ぐうの音も出ない状態にまで追い込まれてしまったのである。

そしてこの衝撃的な騒動の後、こともあろうに海賊版に姿を変えたメガドライブ用の『テトリス』が、例によって東南アジア市場に相当量出回るという事態が発生。しかも、ご丁寧にもロム上のセガのロゴが消去されてるほかは、海賊版といってもオリジナルのままの流出であった。どうやら一連の騒動がおこる前に製品版の初期ロットは完成し、既に出荷直前の状態で倉庫に眠っていたものと思わ



クイックディスクは、違法コピーの標的になってしまった。

れる。

気を取り直したセガが、16ビットを合い言葉にメガドライブの大プロモーションをかけるなか、任天堂は携帯用ゲーム機のゲームボーイを発売。そしてゲームボーイの発売に合わせて用意されたのが、なんと『テトリス』だった。そして皮肉なことに、ゲームボーイは『テトリス』とともに、飛ぶように売れたのである。

躓きながらも健闘するメガドライブを尻目に、発売の遅れていた任天堂のスーパーファミコンが、'90年になってようやく出荷。いよいよ真打ちの登場である。

もちろん、スーパーファミコンにも本体と同時発売のソフトが多数用意されていた。特に任天堂ブランドの『スーパーマリオワールド』と『F-ZERO』は、ハードの性能をうまく引きだした傑作として評価された。

結局、ユーザーのハード選択は、遊びたいゲームが何本あるかということに尽きるのである。スーパーファミコンの発売時には、マリオシリーズの新作ソフトが準備されていた。なおかつ数か月後には、『ファイナルファンタジー』や『ドラゴンクエスト』の発売も控えていた。こうなれば、もう勝ったも同然だろう。

携帯用や16ビットのニューマシンが出そろい、市場でもハードの話題が一段落した'91年。アーケードで猛威を振るっていたカプコンの『ストリートファイターII』が、いよいよスーパーファミコンに登場。『スーパーマリオブラザーズ』に続き、この『ストリートファイターII』も後にハリウッドで映画化されて、名実ともにワールドワイドな評価を得ることになったのは周知のとおりである。



東南アジア市場で出回ったメガドライブ用『テトリス』のコピーだ。

格闘技ゲームが旋風を巻き起こした'91年に、セガから意外なヒット作がお目見えした。ハリネズミのニューキャラクター、ソニックを起用した『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』である。これは単にひとつのゲームソフトの成功というだけでなく、セガの悲願でもある人気キャラクターの誕生を意味する大きなでき事だった。任天堂にあってセガにないもの。それはセガにとってのマリオにほかならない。

これまでにも、セガは様々なキャラクターをゲームに登場させ、マスコットキャラクターの育成にやっきになっていた。しかしこればかりは、ユーザーの支持がなければ絵にかいた餅以外の何物でもない。

スーパーファミコンの登場を境に、東南アジアのテレビゲーム市場も大きく様変わりした。コピー天国と揶揄された台湾や香港に変わり、今度はタイやマレーシア、そしてシンガポールの市場に、怪しげな裏ロムが集まるようになってきた。

例えば、オリジナルの『ストリートファイターII』にチューンナップを施し、技のスピー

ドアップや同キャラ対決を実現させたタイ製の海賊版などは、ユーザーの欲していたものだっただけに売れ行きもよかったようだ。
　数ある裏ロムのなかでも、特に異彩を放っていたのは、人気キャラクターのソニックとマリオを合体させた『ソマリオ』なるソフト。まあ、ここまでくるとお見事というしか言葉もない。裏ロムの面目躍如である。

## 次世代機の登場とマルチメディア（1993年〜）

　しばらくなりを潜めていた新ハードのうわさが、'93年あたりから再びささやかれはじめたころ、アメリカのアタリ社より64ビットのゲーム機、ジャガーが発売された。32ビットを通り越して64ビットのCPUを採用したジャガーは、フライングといってもいいくらいのオーバースペックが話題になった。しかしソフトの供給が安定せずに、今も苦戦を強いられている。
　そして3DOリアルである。パナソニックがマルチメディア・プレイヤーという位置付けで開発を進めてきた3DOリアルは、'94年の3月に次世代機の先陣をきってゲーム機市場に投入された。
　これは米3DO社の提唱する統一規格に準じたハードとしても、一番乗りの市場参入となる。ちなみにパナソニックの3DOリアルは、'95年中に64ビットマシンへバージョンアップする予定だというから、化ける可能性も高い注目のハードである。
　さて、いよいよセガのサターンが登場し、次世代機戦争は一気に激化の様相を示してきた。そしてそのサターンに挑む一番手となったのが、次世代機戦争最大の注目株であるソニーのプレイステーションだ。
　ゲーム機市場に初参戦のプレイステーションは、店頭に並ぶ時間を惜しむかのように、発売当日の午前中にほとんどの取扱店でソールドアウトを記録。いかにも世界のソニーらしい、華々しいデビューを飾った。そして同時に発売されたナムコの『リッジレーサー』は、プレイステーションのスペックを最大限に引きだすことで、次世代機が〈次世代〉といわれるゆえんをモニター上で証明して見せてくれた。
　ソニーの参入が災いしたのか、すっかり影が薄くなってしまったNECからも、PCエンジンの後継機としてPC−FXが登場。フルカラーの環境での優れた動画再生機能や、PC−98シリーズとの接続など、独自の設計思想が際立つユニークなマシンだ。しかしこのPC−FXもいまだ際だつゲームがなく、一部のマニアユーザーに支持されているに過



ソニックとマリオを合体させた『ソマリオ』のロムカートリッジ。

ぎないのが現状だ。

次々に発売される次世代ゲーム機のなかでも、セガのサターンは、格闘ゲームの究極としてアーケードで絶賛された『バーチャファイター』を早々と移植して、真っ向からの勝負にでた。そのかいあってか、プレイステーションの大健闘ぶりにもあわてることなく、次世代機戦争を一歩リードしているように見える。そしていよいよ任天堂のウルトラ64の登場も迫ってきた。


あの『ストリートファイターII』も違法コピーのえじきに。

世界の任天堂が底力を発揮し、業界のドンたる威厳を示すのか、それとも新たなる伏兵に寝首を掻かれるのか!?

ウルトラ64の開発チームは、任天堂とCG技術では世界一のシリコングラフィックス社という、超強力なブランド同士が手を組んだ最先鋭のプロジェクトチームだ。この〈プロジェクトリアリティ〉と名付けられた先鋭プロジェクトは、スーパーファミコン用ソフトの『スーパードンキーコング』でも、気合いの入ったCGのモデリング技術で他を圧倒して見せた。さすがにシリコングラフィックスというできばえだ。

アメリカではミッキーマウスの人気をしのいだとされるスーパーマリオ。任天堂はデジタル世代のウォルトディズニーとまでいわれ、ニンテンドーはすっかり定着してしまった。なんでも、ディズニーランドに対抗して、〈スーパーマリオランド〉なるテーマパークを建設するという話もあるらしい。

一方、ヨーロッパに目を転じてみると、今度はセガの勢いが目立ってくる。特にソニック以降その傾向は強くなり、セガの持つマニアックなイメージが、逆にイギリスあたりでは受け入れられやすいということなのかもしれない。

ところで、任天堂はウルトラ64の発売を前にして、3D仕様の液晶ゲーム機をリリースするという。このバーチャルボーイと名付けられたニューマシンは、かつてない新規軸のコンセプトをもつゲーム機だけに、今のところ海のものとも山のものとも分からない。し



CGのモデリング技術を使った『スーパードンキーコング』。

かし業界最大手の任天堂が、こうした実験的ともいえるハードをあえてリリースする姿勢は大いに評価するべきであろう。

そしてもうひとつ、気になるニューハードがある。米アップル社と日本のバンダイが提携、開発を発表したCD-ROMプレイヤーのPIPINだ。残念ながら次世代ゲーム機という位置付けではないが、マッキントッシュ用のCD-ROMが使用できて、なおかつオリジナルのゲームソフトも供給されるらしい。このPIPINが伏兵となり、他の次世代ゲームマシンを脅かす可能性も十分に考えられるはずだ。

## テレビゲームの未来（2000年〜）

約5年という周期でハードを入れ替え、猛スピードで市場を拡大し続けてきたテレビゲーム。バーチャルリアリティやAIなどの、最先端技術を惜しげもなくゲームの中に取り入れて、ユーザーにインパクトを与えてくれるテレビゲーム。

しかし、最近のゲームソフトはみんな贅沢でわがままだ。ポリゴンにテクスチャーマッピング。1秒30コマのフルアニメーション。CD-ROMの読み込み待ちを軽減する大容量メモリーといった具合に、ゲーム機に要求するパワーは、とどまることを知らない青空天井だといってもいいだろう。

マルチメディア時代の到来を前に、ありとあらゆる分野で技術革新の熾烈(しれつ)な研究が進められている。そして、やがてはデータ通信による「ビデオ・オン・デマンド」ならぬ「ゲーム・オン・デマンド」もあたりまえになるだろう。

データ通信に関しては、任天堂の「スーパーファミコンアワー」が一足先に本放送を開始したばかりだ。これは専用衛星放送アダプタの〈サテラビュー〉をスーパーファミコンに接続することで、世界初の衛星データ配信放送を楽しめるという画期的な試みだ。

ちなみにセガ陣営も着々と本格運営の準備をはじめていて、こちらはまだ、一部の地域のCATVを利用してのテストマーケティングの段階だ。

さて、64ビットのゲーム機が普及した後のハードの進化はどうなるのだろうか？　5年周期の新機種投入説を信じるのなら、次は2000年前後にターニングポイントを迎える計算になる。

インターネットの普及とともに、情報スーパーハイウエイがようやく実体を伴って語られるようになってきた。ゲームに関しては『D



プレイステーションで人気を呼んだ『リッジレーサー』

OOM』のようなインターネット上でのオンラインゲームがさらに増え、データ放送の技術革新によってそれがさらに発展していく可能性もある。

案外、バーチャルボーイのような3Dゲーム機が主軸になり、バーチャルリアリティがより身近なものとして機能しているかもしれない。いずれにせよ、現在の様々な状況から予測すれば、今後のテレビゲームは通信ネットワークとバーチャルリアリティを標語に、進化の道を模索していくのだろう。

テレビゲームの歴史は、ハードウエアの進化によって大きく様変わりしてきた。将来を見据えたマルチメディア環境の端末として有望視され、高機能化の一途をたどるテレビゲーム機の進化に、果たしてボタンの掛け違えはなかったのか？

次世代ゲーム機が次々に発売され、選択肢が増えることは、ユーザーにとって悪い話ではない。しかし、色数が増え、アニメーションがより滑らかになり、ポリゴンやモデリングの技術が進化したところで、ゲームのもっている根幹の部分のおもしろさが変わるわけではない。むしろ、見かけの変化に逐一反応していたのでは、ゲームの本質を見失ってしまうという危惧もある。

本来、次世代ゲーム機の登場によってユーザーに与えられるべき恩恵は、ハードの選択肢が増えることよりも、おもしろいゲームの選択肢が増えることにあるはずなのだ。

次世代ゲーム機が大々的に市場をにぎわせている現在、まさにテレビゲームの文化史は大きな転換期にさしかかっているのである。



将来の主流となるか3Dゲーム機「バーチャルボーイ」。



衛星によるデータ通信でゲームが楽しめる「サテラビュー」。

## PROFILE


**中村 直也**

プロデューサー
自称、メディアサーファー。現在は7月に某テレビ局で放送予定の、インターネット特番の準備に忙殺される日々を送っている。

# ゲームよりも電子ブックのようなソフトがおもしろい

コンピュータの記憶容量が増え、ゲームは複雑にはなったが、ゲームパターンに新しさは見えない。今、ゲームとして作られたわけではない、マルチメディアのソフトのほうが知的に楽しませてくれる。

東京造形大学教授 柏木 博

## ③ゲームを社会的に定着させたのはファミコンだ

ゲームマニアどころか、ほとんどゲームをしないし、知らないといっていいようなわたしが、ゲームについて何かを書くということは、ほとんど場違いな感じがする。しかし、現在ゲームといわれているものの概念を押し広げて考えてみると、少しは何かが議論できるかもしれない。あまり有効ではない議論なのかもしれないのではあるけれど。

'70年代、喫茶店でインベーダーゲームが出現してきたころは、テレビゲームと呼んでいた。ブラウン管を使っていたからだろう。やがて、ゲームセンターのゲームとは別に、パソコンを使う『ロードランナー』のような素朴なゲームが出現するとともに、'80年代に入って任天堂の「ファミコン」が登場した。おそらく、このファミコンの普及がファミコンを使ったゲームだけでなく、ゲーム全般の市場を広げるとともに、ゲームの存在を社会的に定着させることになった。

したがって、日本のゲーム史のなかで、ファミコンの出現は大きな意味をもっている。そして、重要なことは、最初に出現してきたファミコンは、限られたメモリーを使って経済性のいい装置としてデザインされたことである。その後、新しいタイプのファミコンは、メモリー容量を増やしソフトの幅を広げたのは事実である。しかし、初期のファミコンに見られる、コンピュータの経済性から考えられたソフトの作り方になってはいない。メモリーを増やしたことにともなうソフトの経済的なコストが考えられていないといっていい。

ファミコンにしてもパソコンにしても、この五年間ほどで急速に記憶容量を増やしたし、周辺の装置も機能的に向上した。したがって、画像も音も文字も、'80年代のゲームよりもはるかに良質なものになっている。しかし、ゲームソフトの内容は、記憶容量が増えた分だけ複雑にはなっているが、いくつかのパターンをそのまま使っているように思える。

# 資本主義的市場経済では新しいものが市場も文化も支配する

ウォルト・ディズニーのドナルドダックの文化支配について、マテラールとともに分析したアリエル・ドルフマンが’80年代のはじめに、コンピュータゲームについてはやくも分析的批評（『核の惨事』）を行っている。ドルフマンはそこで、当時のコンピュータゲームは、同時代のパニック映画の物語と形式的には似ていることを指摘している（ドルフマンは『ミサイルコマンド』というゲームを取り上げている）。

コンピュータゲームの多くは、すでにだれもがどこかで見たり読んだりしたことのある物語と似ている。これは、さらに多くのロールプレイングゲームにも共通している。こうしたゲームの物語空間については、物語（レシ）論的分析も可能だろう。

また、これまでの既存のスポーツやチェス、麻雀などのゲームを、そのままコンピュータゲームに置き換えているものもあるし、’80年代の後半につくられたシミュレーションゲーム（たとえば『シムシティ』）のパターンがある。いずれにしても、ゲームの内容の多くが、すでに存在する物語や現実のシミュレーションになっていることが多いことは否定できない。こうしたゲームの新作は、次々に市場に出現してくる。この動きは、市場におけるこれまでの大衆文化のあり方とよく似ている。

資本主義的な市場経済の原理によるわたしたちの社会では、あらゆる商品は「新しさ」を価値としている。商品をつねに更新し続けることによって、古くなった過去を差異化し、利潤を得る。この市場における新しさをめぐる永久運動は、技術的なエヴォリューションやイノベーションを促進する一方で、商品に対する価値をはるかに越えて文化的な価値と結びつく。クルマや家電製品などのモデルチェンジから、ポップスやロックのヒットチャートにいたるまで、わたしたちの社会では、市場の更新を促進する手法が多様に考えられてきた。

つまり、つねに新しいものが市場も文化も支配することになる。また、新しい市場を求める傾向は、つねに若い消費者がリードしてきた。その結果、現代の消費社会は若者が中心になっているといっていい。したがって、若者の消費観（生活様式）が社会全体の消費モデルとなる。そうした点において、ゲームソフトもまた、工業製品やポップスと同様に若者を中心とした消費・大衆文化のひとつにたちまちなったといえる。

善し悪しは別にして、こうした市場の中でゲームが消費文化として延命するためには、市場の速度にあわせて走り続けなければならない。この過剰さがまた、人々を刺激するのである。

## PROFILE

柏木 博



1946年神戸市生まれ。東京造形大学教授。デザイン評論家。著書に『近代日本の産業デザイン思想』（晶文社）など多数。

## VRは当初の使用目的を離れて娯楽化した

ゲームはファミコンもふくめてパソコンの変化をそのまま反映してきた。たとえば、バーチャル・リアリティ（仮想現実・VR）というコトバを頻繁に目にするようになってすでに久しいが、VRもゲームにはやくから使われている。

コンピュータ・グラフィックス（CG）による立体画像を映しだすアイフォンを着け、たくさんのワイヤーがつけられたデータグローブを着ける。ゴーグルに映しだされた立体画像の中にCGで描かれた手が映され、データグローブを着けた自分の手と同じ動きをする。また、自分の体の動きに同調して画像が変化する。コンピュータが描きだした空間に、わたしたちの身体が入り込んでしまったような体験を与える装置であるVRは、当初、NASAのエイムズ研究所で開発された装置だ。宇宙空間での船外作業をマジックハンド（ロボット）によって行う場合、VR装置に連動することで、スムーズに実行できるようにしたり、複雑なコンピュータの装置をVRを使ってコンパクト化させるといったことが、その目的だった。しかし、VRはそうした当初の使用目的とは離れて、たちまちアミューズメントにつかわれるようなった。

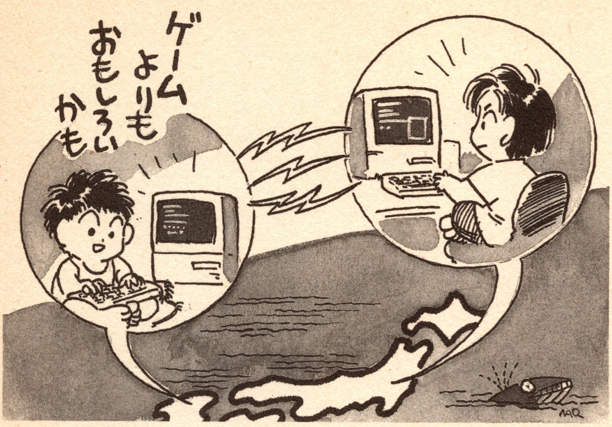
はやい時期にVRを大衆化したのは、イギリスのメーカーである。イギリスのデザイン雑誌『ブループリント』（1991年11月号）が当時、「ヴァーチュアリティ1000CS」（CSはサイバー・スペースの略）という商品名の新製品を紹介している。このヴァーチュアリティ1000CSは、NASAに代表されるアメリカの同時代の製品に比較して、外観のデザインが整理され洗練された印象を与えた。この製品はロンドンのロック・ガーデンで3ポンドで体験できるようにした。ヴァーチュアリティ1000CSは画像の中に現われる敵と闘うというゲームになっている。『ブループリント』誌はヴァーチュアリティ1000CSが新たなマン・マシン・インターフェース（MMI）のあり方をつくりだすだろうということを指摘している。そして、その後、VRのゲームはまたたくまに普及してしまった。

## コンピュータソフトは確実に特有の「文化」を形成しつつある

マルチメディアがテーマとなっている現在、ゲームもまたマルチメディアの機能的要素が入り込んでいる。最近、ゲームをしている人がいうには、対戦形式のゲームをしながら離れた場所にいる対戦相手と文字情報でコミュニケーションをすることが楽しいという。つまり、同じ空間ではなく、離れた空間でゲームをし、文字によるやり取りが可能になることで、新しい楽しみ方ができたということである。

こうしたゲームの楽しみ方は、ゲームというよりも、コンピュータの楽しみ方といったほうがいいかもしれない。いや、コンピュータのソフトそのものがゲーム的要素を持っているとまでいえるかもしれない。

例えば、離れた場所で、音楽をコラボレー




ションしてつくるといったことも、最近ではめずらしくない。空間を越えたこうしたコラボレーションもまた、きわめてゲーム的な楽しみを与える。さらに広げていうなら、コンピュータを使ったネット内のコミュニケーションすら、ゲーム的な楽しみをもっているのではないか。そして、じつのところ、ゲームとして作られたものでないソフトのほうがはるかに、人々を知的に楽しませるものが少なくないのである。

電子メディアは、これまで相互に形式が異なっていた音や文字、そして映像を同じ信号に変換してしまった。このことによって、わたしたちはさまざまな形式の情報を、複合的かつインタラクティブな関係で扱うことが可能になった。こうしたことを背景にして、ヴォイジャー社の文字テキスト、音、映像が入ったエクスパンデッド・ブック（CD－ROM）のようなマルチメディアのソフトや、シリコングラフィックスで開発している映像、音声、文字を使ったインタラクティブなコミュニケーションのためのソフトやハードが登場してきている。そして、こうしたマルチメディアのソフトの多くは、ゲームではないが、はるかにゲームよりもゲームとしておもしろいことは否定できない。逆にいえば、ゲームソフトはこうしたマルチメディアのソフトになかなか及ばないということだ。

ヴォイジャー社のエクスパンデッド・ブックには、興味深いソフトが多い。例えば、アート・スピーゲルマンの『マウス』もそのひとつだ。ナチスのアウシュビッツをテーマにしたマンガで、すでに印刷媒体による本にもなっている。CDのほうでは、人間関係やマンガのエスキスなどまでが検索できるようになっている。また、『ニュー・ホライズン』のような過去の忘れられた映像資料を編集したものなども、実に興味深い。エクスパンデッド・ブックのおもしろさは、情報の受け手がソフトを主体的に使っていけるところにある。こうしたソフトに比較してゲームとして作られたソフトがおもしろいとはいいがたい。

非物質的な領域のプロダクツであるソフトは、単に装置であることを越えて、いまや確実に特有の「文化」をダイナミックに形成しつつあることは間違いない。それは、ロックが音楽のジャンルであることを越えてファッションやライフスタイルにまで大きな影響を与え続けてきたことと似ている。『MONDO2000』や『WIRED』といったコンピュータ雑誌は、かつての『ローリングストーンズ』のようなロック雑誌がになったような役割をになっつある。アメリカからはじまった電子文化がますます日本に影響を与えるだろう。

# 灰色のひつじの話

パワーユーザーのほうだけに向かってゲームを設計していけば、いつか……。ニュージーランドの昔話、灰色のひつじの話を引用しながらゲームの将来に疑問を投げかける。

田中 パンチ

原稿の依頼を受けて、今、書いている。今のゲームの業界、ゲームの質や方向性について、これでいいのか？ あるいは、ゲームは文化となりうるか？ という内容で、原稿を書いてみませんか？ という依頼である。

この原稿が掲載されるであろう、季刊誌の出版元である新紀元社のほうから、以前『ゲームのム』という、ゲームの周辺事情について書かせていただいた本をだした経緯があり、それでどうやら依頼がきた。

自分の好き勝手なことを書いていい、ということである。与えられたテーマについてなら、どのようなことでもいいのか？ と聞くと、どのようなことでもいい、とのこと。では、お引受けした。

その与えられたテーマは、「ゲームをとりまく風を開け！～ゲームは文化か～」というもの。これについてなんでも書いていいということなので、なんでも書く。

では、書く。

## 文化とゲーム、イメージがまるで合わない

あのー、いきなり失礼かもしれないのだけれど、このテーマは、ちょっと違うのではないのか？

「テレビゲームは、文化なのか？」というの



は、うーん、おことばですか、じゃ、文化ってなんなのよ？　って聞きたくなる。

これから「どういうゲームが出現してくれば」、あるいは、「どういった環境がより充実してくれれば、ゲームの間口が広がっていくのか？」というような、具体的な事柄についての議論は、それは意味がある。先導者として、また読み物として、有用有効となろう。

しかし、副題の「ゲームは文化か？」という定義のしかたは、単にハードメーカーが、現時点でのハードユーザー（モノ好き？）に自社製品を訴求するときに使うことば、……キーワードである「ニューメディア対応」とか「インタラクティブ性重視」とか、斬新的なイメージを醸しだしているだけで、実は何をいってるのかわからない、というような商売しようとしている……そんな表現のしかた、そのままのよう。

じゃあ文化ってナニ？　と、辞書を引いて引用する、なんてことで収まるものでもなかろう。編集部が、前向きに、広く議論の場を提供しようとするのなら、もっと具体的な、たとえハードメーカーにはかなり耳の痛いことであっても、もっと具体的なテーマ・議題を提供すべきではなかろうか？　フワフワした、上っ面だけの特集になってしまうのならば、それは心底おもしろいものとは思えない。

別に、私は否定論者ではないのだけれど。

文化という言葉について、人はいろんなイメージをもっている。いや、文化ということ、言葉について、特別な意識を持っている人は、非常に少ないとも思える。あいまいなんだけど、どこかカッコイイみたいな、使われ方。

この場で、このテーマで、何かを提出しなければならないとすれば、とりあえず、こういっておきたい。

「ゲームは文化だ！　とかに、お願いだからしないでおくれ」

言わばゲームは、世間のヒーローでもヒロインでもなく、実は暇つぶしの、生活のなかでどうでもいいものである。と思っている。

そういうものだから、そういうものだけにこれまた一生懸命に創っていかなくてはならないものなのだ。とも思っている。

なくても、メーカー以外は困らない。ちがうって？　ん？「オレは困るんだよ！」という人も、確かにいるだろう。いや、いるいる。けっこういそうだ。ポイントは、そういう人々がはたして何人いて、そういう人たちが広がっているのか、収束していっているのか、どっちなのか、ということ。

ものすごくゲームが好きで、月に何本ものゲームを買い続けます、という人口は、数年前よりも、これはかなり減っている。

ゲームのハードの種類は増えるは、ゲームソフトの単価は上がるは、ブームみたいなものは去っちゃってるし、中古ソフトのショップも充実してて新品を買わなくても割安でソフトが買えるし。

特定のハードユーザーに向けて、ゲームをどんどん発信していくならば、本来広く一般市民を巻き込んでいかなくてはならないはずのものが、ますますとんがったものになって

## PROFILE

### 田中パンチ

ゲーム雑誌の編集者から、現在はフリーの原稿書き。今は、夜の六本木の某ライブハウスに出演中。

いく。ハードユーザーは、操作技術もうまいし、ゲームの流れの読み、みたいなものも体得してるし、操作系もなまはんかなものだと、なかなか遊んでくれない。だから、製作サイドはどんどん突き詰めて考える。

ハードユーザーはメインとなる購買層だけれど、彼らをあまりに中心視していると、ソフトはどんどん難しい方向へ。そして、彼らが成長していって世代が変わっていき、その後に残るゲームソフトは……。

部屋にひとり、あるいはふたりでいるときに、テレビゲームよりおもしろいものがあれば、テレビゲーム「など」しなくても、楽しく過ごせる。当然であるが。何かに熱中して無意識のうちにも日常の生活リズムから脱却したい（そんなたいそうでなくてもそういう意味合いで）とか、なんか集中したいとか、そんなゲームには役割があるのだろうが、でも、それも、とりたててゲームじゃなくてもいい、ということになる。



ゲームを、必要以上に持ち上げたり、崇めたり、なんてことはまったくしたくない。楽しませてくれるゲームを作った人は、すごいとは思う。しかし、尊敬こそすれ、崇めるという考え方はちがう。ゲームの世界は、どちらかというと、土臭い、泥臭い世界だと感じている。文化とか、学術的にとか、そういう表現は、ことばの表面上だけの美化であって、その本質については、棚に上げてしまっているように思える。

「ゲームは文化なりうるか」というテーマに、ひとつ意義があるとするならば、「文化＝一般化」と解釈、ゲームはより一般化するのか？ これからそうなっていくのか？ そうしていかなければならないのではないか、ということ。

小説にさまざまなジャンルがあるように、ゲームにもさまざまなジャンルがある。それぞれ、どんな内容のものがもっとも人気があるのだろうか？ 限られたユーザーに発信されているものがトップなのであれば、それは一般性はまだない、文化ではなりえてない、ということなのではなかろうか。

## 灰色のひつじの話

まったくをもって、話はいきなり変わるのだけれど。以前に、ニュージーランドの、古い、こんな話を聞いたことを、思いだした。

昔の話。ニュージーランドに、広い広いひつじの牧場を持つ牧場主がいた。ニュージーランドといえば、その人口よりひつじのほうがはるかに多いという、ひつじの王国で有名なのは、周知の事実。牧場も広大だ。

その牧場主が持つ牧場は、歩いて横断すれば何日もかかってしまう、というような広さだったそうだ。そして、その牧場主は商売に長けていて、順調にその規模を、どんどん大きくしていった。商売とは、羊毛と、ひつじの肉である。

飼料や環境にも創意工夫を施し、世話も丁寧で、その牧場からは良質のひつじが、どんどん育っていった。

ひつじひつじといっても、いろんな種類がいるそうだ。その牧場にも、何種類ものひつじがいた。

ある日、肉を卸しているバイヤーが、こんな話を牧場主にした。

「おたくのひつじのなかで、ちょっとだけ灰色をしたひつじがいますよね。そのひつじの肉は本当に好評で、ほかのひつじの肉より3割方も高く売れるんですよ。灰色のひつじなら、今なら何頭でも引き取りますぜ」

牧場主は、バイヤーの話を聞いて、その灰色のひつじでの商売に、力を入れることを決意した。灰色のひつじというのは、牧場に10数万頭いるうちの5000頭くらいしかいなかったそうだ。牧場主は、今まで、ひつじの交配計画など真剣に立てていなかったので、自然に生まれてくる数のひつじ、そのままに任せていた。牧場主はあれこれ考えた。

「灰色のひつじを増やそう」

広い広い牧場の周りには、ひつじが逃げないように木製の柵が、ずっーと巡らされていた。牧場主は、広い牧場をずっと、灰色のひつじを探しまわって、かき集めた。そして、集めた灰色のひつじを、牧場の中心にある、住んでいる家のそばに新たに柵を作り、その新たに囲まれた柵の中に、灰色のひつじを閉じ込めた。そして灰色のひつじの雄雌を交配させて、灰色のひつじをもっと増やそうとした。

ひつじの妊娠期間というのは、半年くらい

だそうだ。灰色のひつじは、確かに順調に、その数を増やしていった。そして、その肉はとてもおいしく、大好評を得た。牧場主は、笑いが止まらない。引き続きどんどん、灰色のひつじを増やす計画を立てた。

しかし、世の中、そうそううまく行くものでもない。ずっと狭い範囲で、同種類の交配を進めていったために、いわゆる血がどんどん濃くなってくる状態になり、灰色のひつじの雌に死産も増えていった。

しかし、牧場主は、たいしたことはないだろうと、たかをくくっていたそうな。

事情は時とともに変わっていった。

街でも、いつまでも何年も、ひつじの肉を大量に食べるわけでもなくなってきた。やはり、メインとなる肉は牛肉であり、ひつじの肉は、どこまでいっても毎日のメインディッシュになりえない。

次第に、灰色のひつじの肉ブームは去り、売れ行きも急激に落ちていった。

牧場主は、そのとき数万頭にまで増えていた灰色のひつじを目の前にして、さてどうしたものかと、悩んだ。灰色のひつじの毛は、羊毛とすれば質はあまりよくなく、安値でしか売れない。

牧場主は、卸のバイヤーに、お前の責任だと問いつめた。

バイヤーはいった。

「そんな話は、おかどちがいでしょう、ダンナ。だれもあなたに、仕事の指示まではしていないんですよ、私は。そのときに売れるものを欲しがっていて、それを伝えただけなんですよ。それだけなんですから……」

## なんか似たような、話ではないか

アクションゲームの傾向は、どんどんその操作が複雑なものとなっている。なんとかボタンを押しながら、何々のキーを押してそれで何々のボタンを押すと、なんたらとかいう技がでる。同時に押すと、さらにいいことが起こったりもするらしい。

操作の複雑さをある意味で「売り」にしていると、そのゲームが慣れられてくるにつれて、さらに高度な操作系を求めて、それでその次には……。

ゲームのハードユーザーのために、毎日毎日ゲームで楽しむ人、毎月毎月ゲームを買ってもイイというようなパワーユーザーのために、そっちの方向を中心に向いてゲームを設計していくならば、どんどんマニアックな方向に走ってしまい、そして、その先どうなるのか、結果を予想するのは簡単なことではないか。……。ちがうってか、それはあなたがとてもゲームが好きだから。みんながゲームを好きではないわけで、ね。

次世代のマシンという触れ込みで、CD－ROMをソフト媒体にしたゲームマシンがいろいろ登場してきているのは、周知の事実。その登場してくるゲームの方向性は、ゲームセンターのゲームを移植するというか、その雰囲気を家庭で感じられるように、という流れであろう。

これは、以前のゲーム事情でも、同じようであった。たとえば、ゲームセンターで大爆

発人気を博した『ゼビウス』(ナムコ)が、ファミコンに非常にできよく移植されたときには爆発的に売れ、『グラディウス』(コナミ)や『R-TYPE』(アイレム)などなどが家庭用ゲームマシンに移植されたときにも、それぞれ人気となった。

ゲームセンターのゲームが、家で遊べる。これは、イメージ的には、たいへんお得な感じである。新しい家庭用ゲームマシンは、演算処理速度も上がり、グラフィックの表現能力も向上、本体メモリの容量以外では、ゲームセンターのマシンと大差ないという状態。

ゲームセンターの雰囲気が、そのまま家庭に。昔のゲームセンターのゲームは、現在の人気ゲームからすると、単純な操作系、単純な構成を持つものだった。では、最近のものはというと、特定の複雑な操作の速度を競うというもの。それが家庭に流入してきても、一般的なものかというと、決してそうではないだろう。

今、各ゲームマシンで、何のソフトがランキングの上位を占めているのか? を見れば、ゲーム、ゲームマシンが現在、どういう位置にいるのかがわかろうというもの。もし、ハ



ードメーカーがソフト擁護の立場、発売されるソフトの総合的プロデュースをする立場なのなら、どういう操作系、そのゲームの一般性がどのくらいのものなのか、というところもコントロールされても、よろしいのでは。いつまでも火付け役のゲームの勢いにまかせてでは、家がゲームセンターになってしまうだけで、そのゲームセンターというものが「一般」からはどういう位置にあるのか、が明らかに昔とはちがうと感じるのだが。クレーンゲーム以外は。

ちなみに、自分は格闘技競いモノは、とても苦手である。じっくりと、家で遊ぶのだから、ストーリーもしっかりとした、年寄りでも遊ばせてくれる、ソフト側に余裕のあるソフト、なんていうのはでてこないものか。また、そういうゲームが、主権を取る季節は、いつまた来るのだろうか? それとも今よりますます多様化が進むだけなのか。疑問を投げかけるだけで、申しわけないが。

あ、それからそうそう、灰色のひつじの話は、フィクションだったような気もする、のですが。

# パソコンゲームは文化か？

柚木　浩

新雑誌にふさわしく、コロンブスの卵的な新鮮かつ根源的なテーマで論じてみたい。私自身、かつてゲーム雑誌の編集に6年間携わった体験があり、いろいろとなし得なかった後悔があるが、ここは、自分のことは棚にあげて厳しく論じるのが筋だろう。内心ジクジたるものはあるが…。

## ゲームが正当な「批評」の対象となった例はない

この表題には当然、パソコンゲームは文化足り得るか？　という否定的な意味合いが含まれていることはお察しのとおり。

ゲームは「遊び」であって、文化じゃないし、文化になる必要もない、という意見もあるだろう。

一応、ここでは、命題として、「ゲームは文化足り得るか？」というテーマを、めったにないことなので、改めて問いかけてみたいと思う。

マンガや映画やロック・ミュージックがサブ・カルチャーと呼ばれるなら「遊び」であるゲームも当然、同じサブ・カルチャーではないか。

私も素直にそう思う。

しかしながら、映画やマンガやロック・ミュージックが、売れる売れないといったこととは別次元で、きちんとした「批評」の対象になっているのに比べ、ゲームはその機会が極端に少ない。

本来であれば、朝日新聞の夕刊に、だれが読んでいるのかわからないような「文芸時評」を載せるより、きわめて批評性の高い「ゲーム時評」を載せるのがアクチュアルなのではないか。

これは、別に朝日新聞という権威が認めたから文化だといっているのではない。


**PROFILE**

**柚木　浩**

パソコンゲーム雑誌の編集を経て現在映画ライター。著書に『パート２映画の謎と真実　46年後のオズの魔法使い』（ケイブンシャ文庫）『野球映画王』（三一書房）。近刊に『海外映画に描かれたアジア・太平洋戦争』（三一書房）がある。

どんな媒体であってもいいのだが、ゲームが正当な批評の対象となった例を私は寡聞にして多くを知らない。

この問題について、ユーザーとメーカーをつなぐ働きをしている雑誌メディアをもとに話を進めていきたいと思う。

というのは、ゲームに対して、雑誌メディアが、きちんとした「批評」の場を与えていないという現実があるからだ。

## パソコンゲームは「文明」と「文化」が結びついた典型

現代社会においては、いわゆる「文化」と「文明」の意味分けは、非常に難しくなってきている。

まあ、安直に、教育や宗教、芸術など人間の精神活動を「文化」、テクニカルな活動の産物を「文明」と定義しておこう。

ところが、近・現代では、文明（テクノロジー）が文化（芸術）を支え、押し進め、結果として生みだされた文化（作品）が逆に文明に大いなるヒントを与える。そんな分かちがたい親密なチームワークが多く見られる。

例えば、絵画における印象派。モネやマネやルノアールたちの芸術活動の基本となったのもテクノロジーの発達である。

この当時、携帯用のチューブ入り絵の具が発明され（文明）、絵かきたちは、キャンバスと絵の具をもって自然や街のなかへ出かけて行けるようになった。つまり、絵かきは狭く暗いアトリエから解放され自由になった。テクノロジーの発展が世界に冠たる「印象派絵画」の傑作を生みだしたというわけだ。

20世紀が生んだ最大の娯楽である「映画」もまた、テクノロジー（文明）と作品（文化）が離れがたく結びついた例だ。リュミエール兄弟が映写機をミシンの仕組みから発想して100年。

以後、音がでて色がでて、色がよくなって、画面が大きくなって、たまに絵が飛びだしてきたりして、発展し、今にいたっている。

パソコンゲームもまた、映画以上にテクノロジーの進化と作品が緊密に結びついた典型である。

ここでは、ハードウエア（文明＝テクノロジー）とソフトウエア（文化＝作品）の境界があいまいで、峻別して評価するには、両者が密な関係すぎるのである。

「このハードウエアで起動するアクションゲームとしては、もっとも優れたゲームである」といった評価は、パソコンゲームの悲しい性格を端的に表現している。

## ゲーム雑誌にはメーカーの「力」が見えかくれする

一般にゲーム雑誌と呼ばれる媒体は、商業雑誌でありその宿命からか「広告収入」を抜きには語れない。

その広告スポンサーは主にゲームメーカーとなる。ここには、ゲームメーカーと雑誌メディアの結びつきが強固としてあり、下世話な言い方をすれば、「ヘタな批判をすれば広告が入らなくなる恐れがあるし、取材拒否にでもあったら困るからほめておこう」といった発想に雑誌メディアがなるのは自然である。




広告収入なしには経営は成り立たないからだ。

雑誌メディアとしては、ライバル誌より早く、近々発売される期待のゲームを取材したい。ゲームの初期製作段階から記事にする。メーカーとしてはゲームにかける抱負を語る。

こういった前段階から読者は、そのゲームが生まれでるまで、雑誌のリポート記事を読み続ける。ここらあたりが、最高に盛り上がるところといえるだろう。

ところがゲームが完成し、市場にでるころには、読者も編集者もそのゲームにアキてしまう。発売が延びれば、ますますアキられる傾向にある。

ゲームが発売され、さて、メーカーサイドがかつて語っていたように、そのゲームが本当に「究極のＲＰＧ」なのか、「空前のＳＬＧ」なのかは、少しでもプレイすればわかるだろう。こんなとき、ゲーム発売後の専門誌の対応としては、ケース・バイ・ケースで、何通りかある。

そのゲームのできがヒドイものだった場合。先号までの記事はまるでなかったかのようにそのゲームについては無視するパターン。無視するまでいかなくても、発売されたぞ、といった軽い記事にして、お茶を濁すというパターン。結構、中身のあるゲームに仕上がった場合は、ここから「攻略法」という形での連載記事作りがスタートする。

このあたりで、そのゲームを作ったメーカーの力関係が微妙に影響してくる。

出広（広告を出す）能力のあるメーカーであれば、代理店の要望も加味されて、それが仮に「ヒドイ」ゲームであっても、編集者とライターの血のでるような細工と筆致によってなんとか「攻略記事」はデッチ上げられる。

ゲーム専門誌の読者は、そういった「ウソ」におおかた気づいていても、文句は言わない。不思議に寛容である。その程度のものだ、と思っているようだ。ゲーム雑誌のライターの筆致で微妙に評価をかぎとっている例もある。

## ゲームを批評するライターを育てる土壌が乏しい

専門雑誌のゲームに対するスタンスとしては、「製作リポート（発売前の取材等の記事）」と「攻略法」の2通り。あとは、その月の発売ソフトの簡単な一覧ページといったところ。きちんとした「評価」ないしは「批評」のページは存在しない。

ここで難しいのが、では厳正な評価や価値基準をゲームに対して設けるとして、その価値基準をどこに置くのか？ といった問題だ。

雑誌「暮らしの手帖」の商品テストであれば、「洗濯機機能比較」などが行える。

ところが、ゲームは、そういった機能比較が成り立たないし、仮に成り立っても作品内容の評価には必ずしもつながらないのである。どこまでが、ハードウエアの領域でどこからがソフトウエアの領域なのか、ゲーム評価においては区分けが非常に難しい。

また、ゲームライターが古今のゲームに通暁していて、豊富な経験と鑑識眼をもたなくては、冷静な評価はくだせない。ライターの安易な断定が、そのゲームを切り捨てることにもなりかねないからだ。

現状では、得意ジャンルによってライターはそのジャンルのみを集中的に担当したり、メーカー別に専門に担当したりするので、広い視野でゲームシーンを見渡せる経験や知識をもつのは困難なのである。

そんな困難を超えて、広い視野をもちながら、きちんとした「批評」が書けるライターが育ち、ゲーム批評家として専門誌以外のメディアにも登場するようになれば、この業界も変化ぜざるを得ないはずなのだ。残念ながら、現状では、雑誌メディア自体にそんな「ゲーム批評」ページを持つ意志がない。したがって、今のところは、そんなゲーム批評家が育っていく可能性はないのである。

## 正しい「批評」がゲーム業界を盛り上げる

ゲームは「遊び」であり、その「遊び」に関して有益な情報が、ユーザーには第一義である。その次に、その「作品」が優れていて、人々を感動させたとしたら、その感動の質や内容を、「言葉」で表現してくれるような「批評」を読みたいと思うはずだ。

その「批評」がクリエイターを刺激して、「共闘意識」を抱かせることもあれば、その「批評」によって、自らクリエイターになりたいと思う若い人々をこれまた触発する。

結果として、その「批評」がゲーム業界を盛り上げることになる。その本音の「批評」にたいしては、メーカー側もケツの穴の小さいことは言わない。

批評家に、じゃあ自分で作ってみろ、というのは根本的なルール違反で、作品は公平に批評の場にさらされるべきだと思うからだ。

そんな「批評」が存在し、機能するようになったとき、ゲームは、もしかしたら「文化」となるのではないか。そんな気がする。

その意味で、ゲーム紹介とゲーム取材とゲーム攻略法とは次元を異にする、「批評」記事の確立を望みたい。

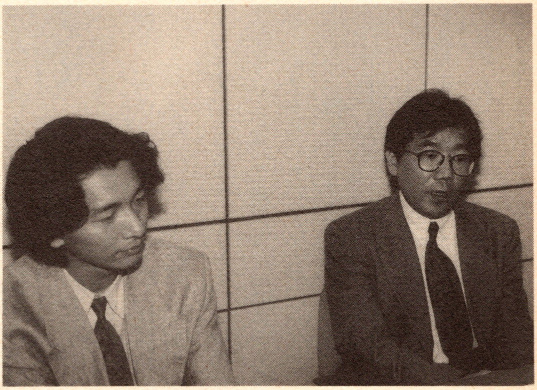
ENTERTAINMENT & EDUCATION

# 光栄かく語りき
・・・

『信長の野望』『三國志』シリーズで、
歴史SLGブームを作りだした大御所の光栄。
ゲームの作り手である光栄が語った真実は
『ENTERTAINMENT & EDUCATION』のなかに凝縮されていた!

世に歴史ゲームは数あれど、ことゲームの力によって作られたブームを考えるならば、『信長』『三國志』シリーズの功績は大きい。歴史ファン層の年代を確実にさげ、ゲームユーザーを歴史書のコーナーへと導いていった。

そして、昨年の3月25日には、遊びながら英語が学べる教育ソフト『EMIT』を発売。新たな視点に立って、業界の発展をめざす光栄の思惑と今後を取材した。


▲光栄の半谷氏(右)と高津氏(左)

**ゲ会** 『信長シリーズ』が、歴史ブームを作り上げるのに一役を担ったと考えているのですが、第1作目はどのような発想から生まれたのでしょうか。

**光栄** 『信長の野望』が発売された1983年当時は、反射神経が勝負といったアクションゲームや、シューティングゲームが主流だったんです。いいかえれば、若者向きゲームというんでしょうか。そういう状況のなかで、大人が腰を落ちつけて楽しめるようなゲームはないものか、というところが『信長の野望』の原点です。

たまたま歴史に興味をもっていたということもありまして、それなら歴史をシミュレートしたゲームを作ってみよう。これが最初の発想だったんです。

当初は、パソコン版のみの発売だったのですが、一部マニアの方の支持を得て、『信長』の名まえが徐々に広がっていきました。ただ、全国区的に名まえが知れわたったのは、ファミコン版の『信長の野望 全国版』が発売された1988年からでしょう。

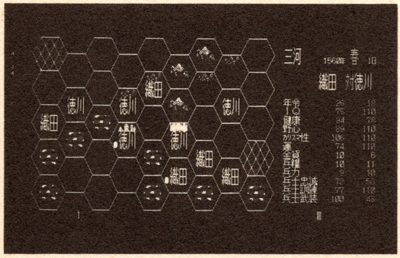
この間に、信長を主人公にしたドラマがあ

# Entertainment『信長の野望』シリーズ

歴史シミュレーションゲームの最右翼として、躍進を続ける『信長の野望』シリーズ。最新作『天翔記』は6作目。登場する武将は約1、000人、思想・行動パターンを武将に学習させるアルゴリズムをもち、育成シミュレーションの要素も取り入れられた。また、日本各地の214の名城を登場させ、限りなく史実に近い、舞台設定が用意されている。プレイヤーはゲームで楽しみながら、戦国時代の世界観に興味をもっていくことだろう。

**●『信長の野望』シリーズ**

『信長の野望』83年
『信長の野望　全国版』86年
『信長の野望　戦国群雄伝』88年
『信長の野望　武将風雲録』90年
『信長の野望　覇王伝』92年
『信長の野望　天翔記』94年




▲歴史シミュレーションの元祖、『信長の野望』（画面は98版）

▼シリーズ最新作『信長の野望・天翔記』（画面は98版）




ったり、NHKの大河ドラマがあったりと、国内全体で歴史ブームが盛り上がってきていたので、うちが歴史ブームを作ったという意識はないですね。とくに、戦国時代に対する興味というものは、だれもがもっていたものですから。

ただ、この時代に興味をもつ世代をさげたという自負はもっています。現実、戦国時代だけは、先生よりも詳しいという子どもたちも増えていますからね。

**ゲ会**　確かに、先生が知らないような武将の名まえを、生徒が知っていたりしますからね。ところで、武将のパラメーターは、どのようにしてつけられているのですか。

**光栄**　武将の能力は、現存の資料をベースにしています。スタッフは、国会図書館にもいっているんでしょうね。

ただ、図書館で資料をあさっても、記述の少ない武将も多いんです。名まえだけとか。そのような武将に関しては、開発者の好みとかゲームバランスを考えて、能力を設定することもあります。

また、『少年ジャンプ』で人気のあったマンガ『花の慶次』の主人公前田慶次などは、イメージを優先した能力づけをしています。

武将の能力に関しては、現存の資料をベースにしていると話しましたが、問題がないわけではないんですね。それは、文献によって偏った見方をしているものがあるという点です。おらが国の武将は強かったという文献をすべて信じると、大変なことになってしまいますから。

ですから、あきらかに強かったと判断できる武将以外は、ゲームバランスを優先してパラメーターを設定しています。これを決めるためにも、膨大な量の資料に目を通してますから、うちのゲームのデータがいちばん詳しいという自負はあります。

**ゲ会**　ゲーム性と史実性のバランスに関してはどうでしょうか。

**光栄**　ゲームの背景部分はできるだけ史実に近づける形で作っています。つまり、時代設定や武将の配置、勢力関係、武将の能力、実行できるコマンドの種類などは、できるだけ忠実に設定しています。

スタート環境は、史実に限りなく近づけておいて、それ以後の世界は、プレイヤーにおまかせするという形です。ですから、コンピュータ側が担当する大名は、史実どおりに動くという設定にはしていません。そうなることを、果たしてプレイヤーの方が望まれているのかどうか……。

こちらとしても、史実どおりにプレイしてもらいたい、ということでもありませんし。プレイがはじまってしまうと、それ以降はゲーム性を優先させています。

**ゲ会**　なるほど、史実に限りなく近い世界で、プレイヤーがどのような戦略をたてて、生き抜いていくかということですね。

ところで、『信長』等のゲームをとおして、歴史を学んでいくという教育的側面が生まれてきたと思うのですが。このあたりは、どのようにお考えでしょうか。

**光栄**　当社の開発コンセプトは「ENTERTAINMENT & EDUCATION」でして、教育性と娯楽性を融合させた商品づくりをめざしています。

『信長』等はENTERTAINMENTのソフトですが、プレイヤーが歴史に興味をもつという部分は、二次的・三次的な教育効果と考えられなくもないですね。

逆に、赤川次郎さんの協力も得て製作している『EMIT』シリーズに関しては、完全にEDUCATIONをメインコンセプトにおいて製作しています。

ただし、「勉強を楽しくする」という、従来の教材ソフトのコンセプトとは異なり、このシリーズでは「楽しいことが勉強になる」というコンセプトで製作しています。その部分では『信長』等と同じ流れになりますね。どちらにしても、このようなソフトをこれからも開発していこうという考えはもっています。

また、ソフトをゲームという枠では考えていないんです。つまり、結果的にゲームであるものもあるし、『EMIT』のように教育的側面を強くもったソフトもある。ビジネスソフトもある。また、コンピュータソフト以外にも、出版や音楽事業も手がけ、総合的にソフトを開発していこうと考えています。

**ゲ会**　最後に、ゲームと文化の関係について、どのように考えていらっしゃるでしょうか。

**光栄**　確実にいえるのは、レジャーのひとつになったということです。昔のようにコソコソしなくても、世間一般から広く認められる娯楽としては確立していますからね。

ただ、文化の定義は難しいですから……。

良いものか悪いものかは別として、ひとつの時代にこれだけゲームをやる人がいるという意味では、文化といっても差し支えないでしょう。でも、学術的に後世に残るものかどうかは、なんともいえませんが。

将来的には、ゲームという範疇（はんちゅう）ではくくれないものになっていくと考えているんですよ。つまり、あらゆるメディアのいいところが融合されて、新しいものになっていく。現実に、そのような動きも見えはじめていますしね。

ゲームが文化であるかどうかというと、なんともいえませんが、なんらかの形で将来、文化として残るものが、ゲームをもとにしてできてくるんじゃないかと。まあ、そうなってほしいという希望もふくまれますが。

**ゲ会**　ありがとうございました。

## Education『EMIT』

教育ソフトとしてすでに『Vol.1 時の迷子』『Vol.2 命がけの旅』『Vol.3 私にさよならを』が発売されている。『EMIT』は、楽しみながら英語が学べるという、従来の学習ソフトの殻を破った作品。

赤川次郎氏の原作を英語で脚本化し、アニメーションドラマとして表現。小説としても楽しめ、気軽に英語の世界に入っていけるところが特徴だ。

制作スタッフも若者に大人気の著名人を連ね、このソフトに対する光栄の意気ごみが感じられる。

●『EMIT』の制作スタッフ

原作　赤川次郎
キャラデザイン　いのまたむつみ
アニメ制作　スタジオライブ
音楽　小室哲哉
　伊藤ヨシユキ
歌　篠原涼子
英文校閲　デビット・クルッカル（アラバマ大学教授）
英語教育監修　東後勝明（早稲田大学教授）







▲ストーリーを楽しみながら英語が学べる
◀アンダーライン部分は詳しい意味を参照できる

『ゲーム会議』編集部

# もう一つの風を求めて!

## スタッフの一言からはじまった

まず、この抽象的なテーマの特別企画を、ここまで辛抱強く読んでくれたあなたに「ありがとう。そして、お疲れさま」といいたい。それとともに、創刊にあたって、なぜこのテーマをトップにもってきたかを、説明しておかなければならないだろう。

ことの発端は、あるスタッフの「このごろ雑誌とかで、〈ゲーム文化〉という言葉を見るけれど、ゲームは文化なんだろうか」という、一言だった。確かに、世間一般でもゲーム単体の話はあっても、ゲーム全般(もちろん、歴史も含めて)を見据えた話というのは、あまり聞かない。

正直言って、編集部内でも〈ゲームは文化なのか〉という点について、「文化じゃない」から「大衆文化になっている」まで、さまざまな意見がでた。そこで、気がついたことは〈ゲーム文化〉という言葉に対しての解釈が多すぎて、あまりにも身近に感じられないということだったのである。それは、ゲームが文化じゃない(文化にはなりえない)のかもしれないが。

「他の人はいったいどう感じているのだろうか」

この小さな疑問が、ここまでの企画になってしまったのである。

そこで、ゲーム業界(メーカー、マスメディア)ばかりでなく、業界外の方々にも執筆を依頼した。さまざまな視点で、この論点に迫ってみたかったからである。その内容は読んでいただいたとおり。

しかしここで、民主主義のルールに則って、多数決によって〈ゲームは文化〉かを決定するつもりはさらさらない。この特別企画を通して、それをする事がさして重要とは思えなくなってきたからだ。それでは、何が重要なのか。

ここでペンを走らせていただいた諸氏が書かれた(当編集部へのキツイお言葉も含め)、ゲームをとりかこむ状況、状態がいまどうなっているのかを、理解することのほうが重要なのである。

例えば、「コンピュータゲームの多くは、すでにだれもがどこかで見たり読んだりしたことのある物語と似ている」や「真のゲーム評論家が育たない土壌」などといったことを、真摯(しんし)な気持ちで受けとめなければならないと思う。

このような事柄をなおざりにしておいて〈ゲームは文化〉かなどということを、決めることはできない。



## 3という数字のキーワード

この世の中を見回すと〈3〉という数字が意外にも重要な意味をもっていることに気がつく。

例えば、

〈三権分立（司法・立法・行政）〉
〈三次元（点・線・面）〉
〈立体（縦・横・高さ）〉
〈音声を発する三内（喉・舌・唇）〉
〈色の三原色（赤・青・黄）〉
〈光の三原色（赤・緑・青）〉
〈三極（天・地・人）〉

など、まだまだ挙げればたくさんある。また、伝承のなかでも毛利元就の〈3本の矢〉の話は、あまりにも有名である。

『ゲーム会議』のキャラクターマークであり、この特別企画のキャッチイラストの〈3人の天使〉。これは〈ユーザー〉〈マスメディア〉〈メーカー（製作者）〉を表している。

この3人の天使のパワーバランスが崩れると、決して正円を描くことはできないだろう。うまくバランスが保たれ、正円が大きくなっていけば、また、大きくならなくとも正円のまま存在し続ければ〈ゲーム文化〉という言葉も、身近に感じられるようになるにちがいない。

もう、気がついている読者もいるかもしれないが、今回の特別企画では〈メーカー（製作者）〉〈マスメディア〉の方々の話は、それがすべての意見ではないが掲載した。しかし、もう一人の天使である〈ユーザー〉、すなわち読者の意見（もう一つの風）が掲載されていないのである。

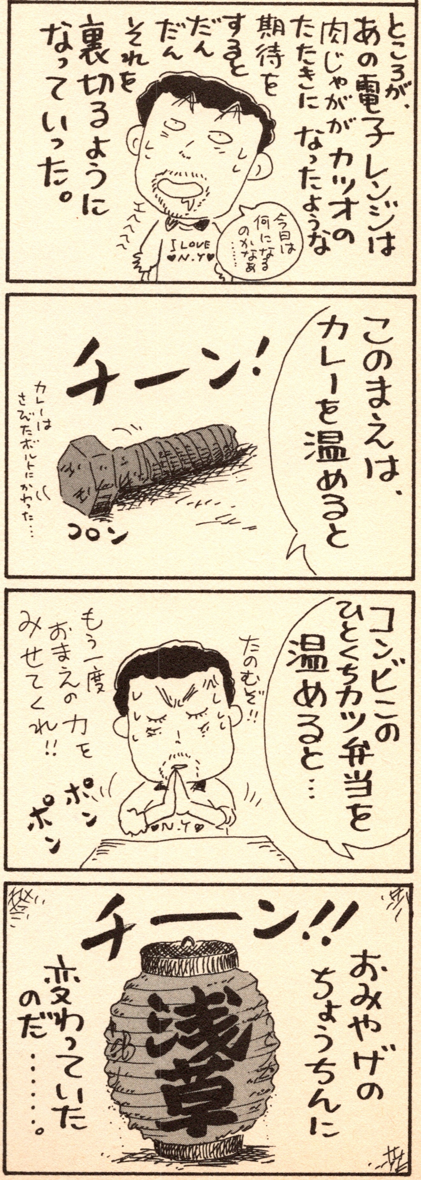
本誌のタイトルでもある〈会議〉という性質上、両極の意見や見解も差別することなく掲載するつもりだ。この特別企画を読んで感じたことや、意見等を編集部宛に送ってほしい。

最後に、この企画は、視点を変えながらしばらく続けていきたいとも思っている。3人の天使のパワーバランスが、正常に保たれることを期待して。

# 前嶋昭人のまごころのツボ



## 電子レンジと私③




## 電子レンジと私④




電子レンジにバカにされるこのひとって……

## 1兆円産業
## 家庭用ゲームの現在

業種として完全に成立したのは今から20年程度前であるにもかかわらず、現在では1兆円産業と呼ばれるまでに成長したゲーム業界。特に家庭用ゲームハードは、機種を問わなければ2世帯に1台以上の割合で普及しているという。

そして家庭用ゲームハードは今、ゲームハードの範疇(はんちゅう)を超え、マルチメディア時代をにらんだ家庭用情報端末としての地位をねらっている。ソフトもまた、ポリゴン処理が主流になりつつあり、ダイナミックな変化を見せはじめている。

猛烈な変化を見せるゲーム、そしてゲームハードはこれから何を目指し、どこへ行こうとしているのか? これから4回にわたり、家庭用ゲームの歴史を振り返る。過去を知ることでこれからのゲームがわかる、かもしれない。

# GAMES

Writing by 寺本 真澄

## 1958年
## ゲームの誕生

世界初のゲームは、'58年アメリカ、ブルックヘイブン国立研究所で誕生した。その後『スペースウォー』など、ゲームは研究所の中で成長を続け、'72年、アタリ『ポン』(米)がアーケードゲームとして登場する。テレビテニスといえば内容についてはわかってもらえるだろう。今から考えれば稚拙(ちせつ)なものだが、当時アメリカで大ヒット。事実上、商業ベースに乗った初のテレビゲームとなる『ポン』は日本にも登場し、セガやタイトーから同種のゲームが発売された。この年にはマグナボックス社から家庭用ゲームハード、オデッセイ(米)も発売され、ゲーム、そして家庭用ゲーム幕開けの年といっていいだろう。'75年には世界初のコンピュータRPG『ローグ』(米)も誕生している。

### THE HISTORY OF CONSUMER'S GAMES

【1958年】
●世界初のコンピュータゲーム、アメリカ、ブルックヘイブン国立研究所で誕生。

【1962年】
●MITのコンピュータ研究部で対戦ゲーム、「スペースウォー」が誕生。

【1972年】
●アタリ、「ポン」発表。
●マグナボックス、「オデッセイ」発売。

## 1976年 ゲーム、日本に上陸

日本での家庭用ゲームハードの登場は'76年、エポックが発売した『テレビテニス』になる。これは数種類のゲーム（といってもどれも『ポン』のようなテニスゲームなのだが）が遊べるハードで、UHFで電波を飛ばすユニークな設計がなされていた。同タイプの一つのゲームしか遊べないハードは、この後各社から発売され、'77年には任天堂も同様のゲームハードを発売している。そして'77年、家庭用ゲームにとって決して忘れることのできない大事件〈アタリショック〉を巻き起こすことになる、アタリ2600・VCS(米)が登場する。

## 1977年 アタリVCSの功罪

アタリVCSはゲームソフトを

# THE HISTORY OF CONSUMER'S

ROMカセットを供給することで、一つのハードでさまざまなゲームを遊ぶことができるという画期的なハードだった。対応ソフトも優れたものが数多く登場し、ピーク時（'81～'83年）には、2000万台を販売するという驚異的な大ヒットを記録した。

ところが、その後VCSは一気に人気を失い、わずか数年後には市場が完全に消滅するという〈アタリショック〉をむかえることになる。人気を失った理由はソフトの粗製乱売や、アタリ社自身のソフト生産能力が低下したためだという。いずれにしろこの事件は後発のハード、とくにファミコンに強い影響を与えることになる。

## 1978年 インベーダー誕生

『ポン』やテニスゲームなどで徐々に日本にも浸透をはじめたゲーム人気を決定的にしたのが、'78

【1975年】
●アタリ、「ホーム・ポン」発売。
●初のRPG、「ローグ」誕生。

【1976年】
●アタリ、「ブロックアウト」発売。日本では「ブロック崩し」。
●エポック、「テレビテニス」発売。

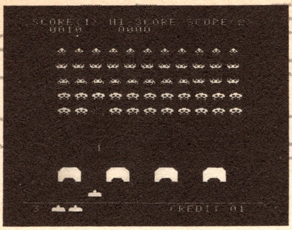
【1977年】
●任天堂「テレビゲーム15」&「テレビゲーム9」発売。
●アタリ、「アタリ2600・VCS」発売。

【1978年】
●タイトー、「スペースインベーダー」発表。

【1980年】
●任天堂「ゲーム&ウォッチ」シリーズ発売。

# 家庭用ゲーム、いよいよ始動

年にタイトーから発売されたアーケードゲーム、『スペースインベーダー』だった。内容については説明するまでもないが、どの町にも『スペースインベーダー』だけを置いたゲームセンター、通称インベーダーハウスが建ち並び、真昼間からサラリーマンたちが黙々とインベーダーを遊ぶ姿は一種異様だった。後にも先にも、あれほどヒットしたゲームはないだろう。セガや任天堂も同種のゲームを発売している。日本のゲームの歴史はここから始まったといっていいだろう。



タイトー『スペースインベーダー』。社会現象をまき起こした怪物ソフト(写真はスーファミ版)。

## 1980年
## ゲームハード戦争勃発

’80年代に入るといよいよ家庭用ゲームハードが本格的に登場する。まず’80年に任天堂からゲーム&ウォッチシリーズが登場。液晶パネルを使った携帯用ゲームハードで、後のゲームボーイのハシリといえる商品だった。一つのゲームしか遊べず、平均5000円と高額だったが、発売されたゲームはどれもおもしろく大ヒット。これを何台もっているかが当時の小学生のステータスだった。同種の商品は各社から発売されている。なおこの年には『ウィザードリィ』『ウルティマ』(米)の2大RPGも誕生している。

’81年にはエポックからカセットビジョンが登場。VCSと同じようにROMカセットでソフトを供給し、13500円という比較的安価なことからヒット。『きこりの与作』や『ギャラクシアン』など、ソフトも充実していた。’82年から’83年には一挙に新ハードが登場する。まず’82年にバンダイからインテレビジョン、オデッセイ2(北米フィリップス)、ぴゅう太(トミー)、クリエートビジョン(チェリコ)、M5(ソード)。M5はタカラもゲームパソコンM5という名のOEM商品を発売。まだまだある。コモドールジャパンはマックスマシーン、あのヤマギワ電機までダイナビジョンというハードを発売。明けて’83年にはバンダイからアルカディア、アタリ2800(アタリ)、ぴゅう太ジュニア(トミー)

●「ウルティマ」、「ウィザードリィ」登場。

【1981年】

●エポック、「カセットビジョン」発売。

●任天堂、「ドンキーコング」発表。

【1982年】

●バンダイ、「インテレビジョン」発売。

●北米フィリップス、「オデッセイ2」発売。

●トミー、「ぴゅう太」発売。

●チェリコ、「クリエートビジョン」発売。

●ソード、「M5」発売。

●タカラ、「ゲームパソコンM5」発売。

●コモドールジャパン、「マックスマシーン」発売。

●ヤマギワ電機、「ダイナビジョン」発売。

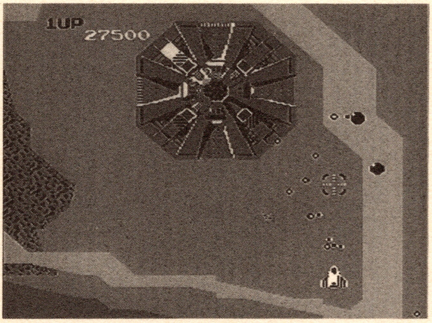
ときりがない。これらのハードに共通しているのは、どれもホームパソコン的な使い方を目指していたこと。例外もあるが、多くのものにはキーボードがあり、簡単なプログラムが組めるようになっていた。だがそれはハードの価格を上げることになり、失敗の原因となる。それは任天堂、ファミコンの成功を見れば明らかだろう。

## 1983年 ファミリーコンピュータついに登場

テレビゲーム9(15)やゲーム&ウォッチシリーズの成功で自信をつけた任天堂が満を持して'83年に発売したのがファミリーコンピュータ、〈ファミコン〉だった。ファミコンは完全にゲームを遊ぶためだけに作られたハードで、値段も14800円と低価格に押えられていた。また、〈アタリショック〉の教訓から粗製乱売を防ぐため、サードパーティには年間発売タイトル数の制限やソフト内容チェックを義務付けるなど、厳しい管理体制がしかれた。このことには賛否両論あるが、結果的にこれは成功したといえる。ソフトのほうも『ドンキーコング』など自社の人気アーケード作品を発売し、確実に人気をのばしていった。2P側コントローラーのマイクはまぁ、何かの冗談として、完全にゲームを遊ぶためだけにシェイプアップされたファミコンは、他社のハードの失敗を教訓に生まれた勝つためのハードだった。なお、ファミコンと同時期にセガからSG-1000、SG-3000も発売されている。SG-1000はゲーム専用、3000のほうはキーボードを搭載したゲームパソコンだった。これから先、長い戦いを演じることになる任天堂とセガのハードが、ほぼ同時期に発売されたのは運命的でもあった。ほかにもカシオのPV1000、PV2000お絵かきが登場。「MSX」規格がスタートしたのもこの年。

## 1984年 サードパーティの活躍

この年の話題は、すべてファミコンがらみといってしまっていいだろう。前年、前々年に発売されたハードは軒並み振るわず、セガ




ナムコ『ゼビウス』。アーケード版をほぼ忠実に移植し、ファミコンの高性能を世に知らしめた。

【1983年】
- ●ナムコ、「ゼビウス」発表。
- ●バンダイ、「アルカディア」発売。
- ●アタリ、「アタリ2800」発売。
- ●任天堂、「マリオブラザーズ」発表。
- ●トミー、「ぴゅう太ジュニア」発売。
- ●任天堂、「ファミリーコンピュータ」発売。
- ●セガ、「SG-1000」、「SG-3000」発売。
- ●任天堂、「ドンキーコングJR.」発売。
- ●任天堂、「マリオブラザーズ」発売。
- ●カシオ、「PV-1000」、「PV2000お絵かき」発売。
- ●「MSX」規格スタート。

【1984年】
- ●任天堂、「光線銃」発売。

# ファミコン黄金時代の幕開け

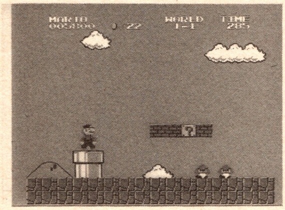
SGシリーズも良質ソフトが登場してはいたが、セガのソフトのみのため（当時、セガはサードパーティを認めていなかった）タイトル数が少なく、印象は薄かった。

一方、順調に台数を伸ばすファミコンには、ハドソンやナムコなどのサードパーティが続々と参入。特にナムコはこの年だけで『ギャラクシアン』『パックマン』『ゼビウス』などの傑作を立て続けに発売。しかもどれも完成度が高く、当時ゲームの最先端と自負していたパソコンユーザーたちは、『ゼビウス』の完成度に悔し涙を流した。なんにしろナムコ、そして『ゼビウス』の果たした功績は大きく、このソフトがなければファミコンの成功はなかった、という人もいる。余談だがナムコには特例として発売タイトル数の規制がなかった。こういった特例を許すのは任天堂にとっては苦肉の策であったろうが、これが成功だったことになる。またこの年にはファミコン用プログラム機器ファミリーベーシックも登場した。

## 1985年 マリオ登場

この年は日本のゲーム業界にとって一つの節目になった年だ。奇しくもちょうど今から10年前。一昔前である。では何が節目だったのかというと、午前0時以降、ゲームセンターの営業を禁じた新風営法が執行された。当時のゲームファンは大きなショックを受けたものだ。体感ゲーム『ハングオン』も登場。家庭では楽しめないゲームを、というアーケードならではの方向性が感じられた。また、かつての巨人、アタリの経営権がワーナーからナムコに移行したのもこの年。そして、ファミコンがその勝利を確実にした年でもある。

まず任天堂から『スーパーマリオブラザーズ』が発売された。すでにこのとき、マリオは任天堂の顔になっていたが、このソフトでその人気を不動のものとした。実際Sマリオは軽快なアクション性に奥の深い謎解き要素と、すばらしい完成度を誇っていた。最終的には500万本以上の超ヒット作



任天堂『スーパーマリオブラザーズ』。攻略本もベストセラーになるなど、記録的なヒット。

●任天堂、「ファミリーベーシック」発売。
●セガ、「SG－1000II」発売。
●ハドソン、「ロードランナー」発売。
●ナムコ、「ギャラクシアン」発売。
●ナムコ、「パックマン」発売。
●ナムコ、「ゼビウス」発売。
●任天堂、「エキサイトバイク」発売。

【1985年】
●任天堂、「バルーンファイト」発売。
●ハドソン、「バンゲリングベイ」発売。
●タイトー、「スペースインベーダー」発売。
●ハドソン、「スターフォース」発売。
●コナミ、「ハイパーオリンピック」発売。
●任天堂、「ファミリーコンピュ

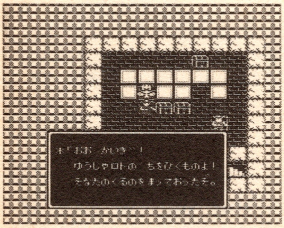
となる。ハドソンの『スターフォース』も忘れられない傑作だ。このソフトはこの年に開かれた初の大規模なファミコン大会「キャラバン」でも使用され、全国のプレイヤーは最高得点を目指して激しく競った。高橋名人などゲーム名人も数多く登場、メディアをにぎわせた。国内の成功に気をよくした任天堂は、〈アタリショック〉以来、家庭用ゲームハードがタブー視されるアメリカでもファミコン（NES）の発売を開始。また、ゲーム攻略本がベストセラーの仲間入りをしたのもこの年。徳間書店からは『ファミリーコンピュータマガジン』も刊行された。

一方、セガはSGシリーズに変わる新機種セガ・マークⅢを発売。ファミコンを意識してか、色数を増やすなど性能で勝負した。しかし、すでに国内500万台という普及率を誇っていたファミコンに打ち勝つことはできなかった。

## 1986年 RPGブームの始まり

絶頂といっていいほどの人気を得ていたファミコンだが、任天堂は状況に満足はしていなかった。確かにROMカセットの容量不足（当時の主流は256Kビットで、これは1Mビットの4分の1でしかない）はソフト制作の足かせとなり、記憶媒体もないことからゲームのセーブもできなかった。これを打破すべく生まれたのがファミコン用ディスクドライブ、ディスクシステムだった。ソフトは1Mビットの容量をもつクイックディスクで供給され、セーブも可能。対応ソフト第1弾はアクションながらファミコン初のRPGとなる『ゼルダの伝説』で、完璧なまでの謎解き要素にディスクシステムを買ったユーザーは酔いしれた。そして、後の家庭用ゲームの運命を決める怪物ソフト、エニックス『ドラゴンクエスト』がついに登場する。当時それほど人気のなかった本格的なRPGを丁寧なシステムでだれにでも楽しめるように作られた。しかし、このソフトは発売当初はそれほど話題にはならなかった。だが口コミで徐々に人気を伸ばし、Ⅱ、Ⅲで社会現象といわれるほどの人気を得ることになる。

こうして任天堂ファミコンはその地位を不動のものとする。だがファミリーベーシック、そしてディスクシステムの失敗と、ある構想に従った周辺機器を失うことにもなる……。というところで紙面が尽きた。次回をお楽しみに！




エニックス『ドラゴンクエスト』。日本にRPGを定着させた作品。後にリメイク版も登場した。

ータ　ロボット」発売。
●ナムコ、「ドルアーガの塔」発売。
●任天堂、「スーパーマリオブラザーズ」発売。
●セガ、「セガ・マークⅢ」発売。
●エニックス、「ポートピア連続殺人事件」発売。
●ナムコ、「スターラスター」発売。
●任天堂、「NES」全米で発売。

【1986年】
●任天堂、「ファミコンディスクシステム」発売。
●任天堂、「ゼルダの伝説」発売。
●東芝EMI、「ハイドライドスペシャル」発売。
●コナミ、「グラディウス」発売。
●エニックス、「ドラゴンクエスト」発売。

※表中の「発売」は家庭用ゲーム（及びハード）、「発表」はアーケードゲームを示す。

SPECIAL SCOOP

# ュレーション人気と将来

## 育成シミュレーションの起源
三浦明彦

## 育てゲー元祖『プリメ』の検証
米沢二郎

## 競馬育成ゲームの現在と未来
双子ター坊

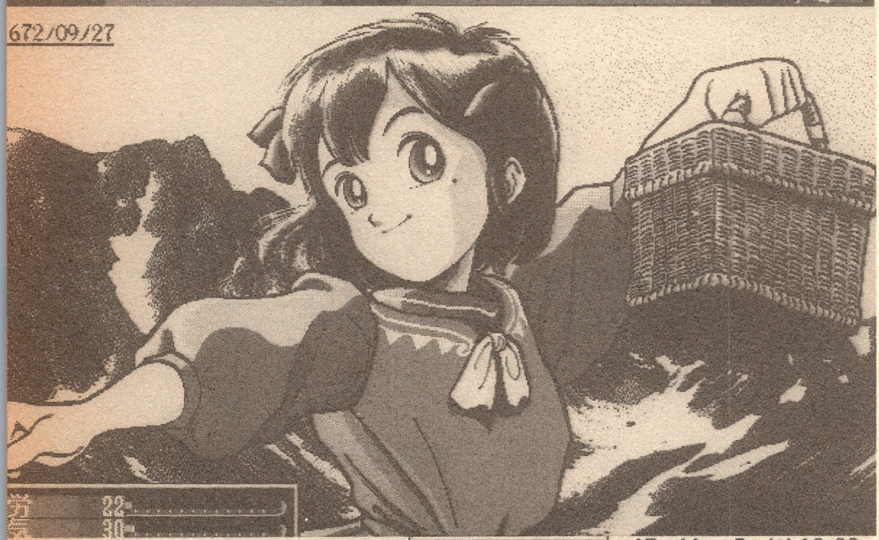
## 都市創造の〈見えざる手〉がユーザーを引きつける
夢野トビラ

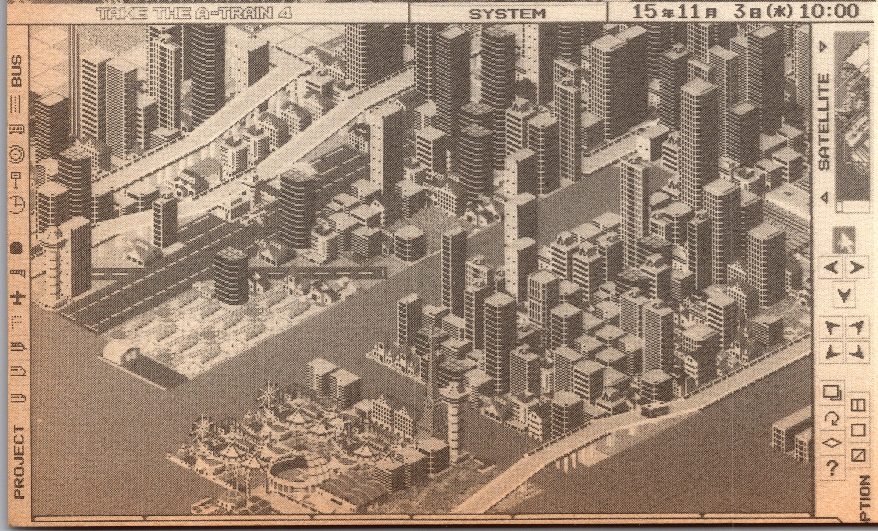
## AIと3Dと「育てゲー」
森川幸人

SLGのなかでも、トップ人気といえば育成シミュレーション。これほど普及した人気の原因はどこにあるのだろう？
起源から現在までの人気ゲームを検証していけば、今後の方向性をかいまみれるかもしれない。

# 育成シミ
# その


上郷司
児島宏


672/09/27


TAKE THE A-TRAIN 4
SYSTEM
15年11月 3日(水) 10:00
PROJECT
BUS
SATELLITE
PTION

## ゲームには、はっきりとした目的がある

テレビゲームとはなんでしょうか。あっ、いやいや、違うんです。難しいことを書くつもりじゃないんです。まあ、続きをどうぞ。えーと、テレビゲームというのが何かというと、とりあえず、テレビに映るものを使ったゲーム、ということになるわけですよね。そりゃそーだ。じゃあ、もっと細かく見てみましょう。「ゲーム」というのは、なんなんでしょうか。ちょっと考えてみましょう。

ゲームと呼ばれるものたちについて考えてみると、ある共通点があるのに気付きます。あらゆるゲームには「相手に勝つ」とか「記録（得点）を伸ばす」といった、はっきりとした目的があるのです。そして、その目的を達成するために、ゲームする人つまりプレイヤーはがんばらなくてはいけない。

これがゲームと呼ばれるものに共通する要素ではないですかな？スポーツの試合なんかがゲームと呼ばれるのも、上の共通点をもっているからでしょう。

さて、ゲームというものについてちょっとだけわかったところで、テレビゲームにしぼって考えてみます。テレビゲームというのは、その名のとおり、ゲームの1種類であるという分類がされていました。しかし、それだけでしょうか。テレビゲームが商品として登場してからしばらくの間は、まさしく「ゲーム」という感じの商品で市場は、いっぱいでした。商品としてのテレビゲームがその歴史を刻みはじめたばかりのときに突然現れて社会現象まで引き起こした『スペースインベーダー』（最近スーパーファミコンでリバイバル・ヒットしたので、改めて遊んだ方も多かったのではないですか？）や、ポリゴンによって人体の躍動感を

SPECIAL SCOOP

# 育成シミュレーションの起源




**今、多くの支持を得ている「育成シミュレーションゲーム」。その起源となったものたちを紹介し、「育成ゲーム」の原点を探る。**

三浦　明彦

表現することに成功してゲーセンで盛り上がっている『バーチャファイター』シリーズなんかも、そういった「ゲームらしいゲーム」に含まれることがわかります。

この「ゲーム」というスタイルを使えば、目的をわかりやすく提示することができますから、プレイヤーをぐいぐい引っ張ってゆく作品を比較的カンタンに作ることができます。プレイヤーの興味を引き、「目的を達成したい」という気持ちをつついてゆくことがわりと楽にできるわけです。しかしその反面、目的が見やすいところにありすぎて、プレイヤーから、それ以外のことを考える余地を奪ってしまうという欠点もあります。

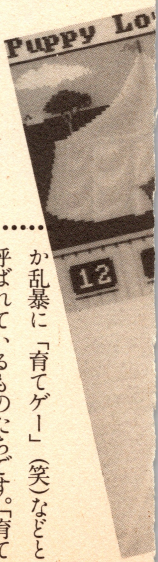
なんというか、余裕がないわけですね。目的とは外れているけれど、なんか妙に楽しい、という要素がそのゲームのなかにあったとしても、じっくり味わっている暇がなくなってしまうんです。「これはつまらん。なんでもかんでも安易にゲームにすりゃいいってもんじゃないぜ。」あ、この辺、作り手側としての主張も混じってしまっています。すいません。気にしないで。

## テレビゲームには「おもちゃ」のもつ楽しさも必要

僕等がテレビゲームに求めているのは、「娯楽」です。娯楽には「読書」とか「温泉旅行」とかも含まれるわけで、別に「ゲーム」の仕組みでもって作られていなくてもよいわけです。楽しければいいんですね、なんであろうと。だってゲームでなくっても、おもしろいものは世の中にたくさんあるわけですから。だったら、ゲームのシステムを使わないテレビゲームだって「あり」じゃないか。そういうことになります。というわけで、テレビゲームの世界でも、ゲームのシステムには重点を置いていない、もっと純粋な娯楽を指向したものたちが登場してきました。よく考えてみれば、テレビゲームを売っている場所、つまりおもちゃ屋さんには、そういったものがごろごろしていました。そもそも「おもちゃ屋さん」というのが「娯楽のための道具」を売る場所だったのです。なーんだ。ゲームはいろんな娯楽のなかの1ジャンルにすぎません。そう、私が言っていたのは「おもちゃ」のもつ楽しさをもっているテレビゲームのことだったのですね。「テレビに映るもので遊ぶおもちゃ」です。

## 「育てゲー」のルーツは『ライフ』

さて、そういったおもちゃ要素の強いテレビゲームのなかで、今人気があって盛んに作られているのが「育成シミュレーション」とか乱暴に「育てゲー」（笑）などと呼ばれているものたちです。「育てゲー」には、一応最終的な目的が示されている場合が多いのですが、特にそれを目指さなくても十分に楽しい、てゆーか、ときには目的から外れたほうがおもしろい場合があるわけです。『シムシティ』では、苦労して大きくした都市に怪獣を出現させて壊してみたり、『プリンセスメーカー』では、ヘンに堕落した人生を娘に歩ませてみたり、そういったことが本来の目的以上に楽しかったりするわけですね。これが「おもちゃ」の楽しいところです。そう、こういった脱線は実におもしろいものです。



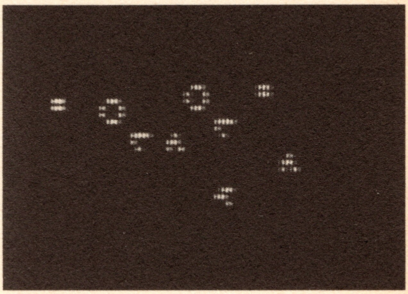
こうして整理してみると最近になって登場したかのように思える「育てゲー」ではありますが、そのルーツというか元祖というか出発点は、意外にも古いところにあります。商品としてのそれは最近になるまであまり見かけませんでし

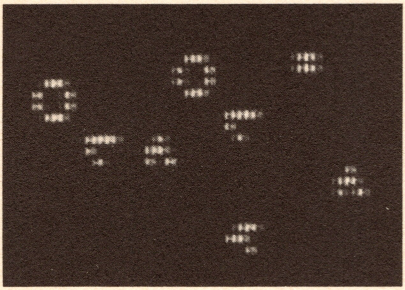
たが、商業ベースのテレビゲームとは違った場所で、その楽しさを多くの人たちに与えていたのでした。その「違った場所」というのは、「コンピュータ・サイエンス」などと呼ばれる、ちょっとカタそーなところ。そしてそのプログラムは『ライフ』と呼ばれる、生物の生存分布の移り変わりをシミュレートするものだったのです。

## 『ライフ』の基本の仕組みは大自然のルール

最近のゲームファンで『ライフ』を知ってる人は少ないのかもしれませんが、僕のようにわりと古くから「マイコン（昔はパソコンではなく、マイコンと呼ばれてました）」で遊んでた連中の間では、かなり有名だったんです。『ライフ』っつっても、エポック社の『人生ゲーム』とは違いますよ。

考案したのはアメリカ、ケンブリッジ大学の数学教授、ジョン・コンウェイという人。『ライフ』がどんなプログラムなのかを簡単に説明、えーと、あまり簡単には説明できないかもしれないけど努力しますと、「生物の世代交代による生存分布の移り変わりを、コンピュータの画面上でシミュレートしたもの」という感じになるでしょうか。あまりよくわからなかったような気がするので、もっと詳しく説明します。あるところにある生き物の群れがいたとします。そうですね、場所はアフリカかどこかの大草原でも思い浮かべてください。生き物はなんでもいいんですが、例えばライオンだとしましょう。さて、このライオンたちは、自分たちの行動範囲内に「他の生き物たち」がいなければ生きてゆけません。食料がなくて餓死してしまいます。また、それとは反対に、自分の行動範囲内に「他の生き物たち」が多すぎても、食料となる動物が足りなくなったり生態系のバランスが狂ってしまったりして、やはり死んでゆきます。行動範囲内の「他の生き物たち」の数がちょうどいい感じだと、ライオンたちはその後も無事に生き残ってゆくことができます。ライオンに限らず、どんな生き物であれ、こうした大自然のルールに従わざるを得ません（と私は思います。）で、このルールをできるだけシンプルな仕組みで表そうとしたのが『ライフ』です。


点を永遠に増やし続けるパターン。

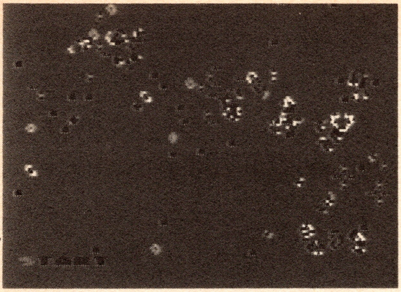

グライダーパターン（一定の形を繰り返し移動）。

## 多くの支持を得た、「おもちゃの要素」をもったプログラム

『ライフ』以外にも、おもちゃの要素をもったプログラムがありました。例えば『虫』と呼ばれるものは、イモムシがエサを探すときの行動原理をシミュレートするプログラム。画面上のイモムシたちが、あらかじめ指定したルールによって動きまわり、きれいな軌跡を残してゆくというものです。異なった行動原理をもったイモムシたちが、エサを探し、ぶつかりあ

って方向を変えたりしながらも、一斉に軌跡を描いてゆくさまには、人の目を引き付けるだけの魅力がありました。

現在、皆さんが遊んでいるスーパーファミコンなどのゲームとは違って、『ライフ』や『虫』といったゲームは見た目がとっても地味ですし、おもしろさが理解できるまでの敷居が高くて、あまり気軽に遊べません。一方、次にご紹介する二つの作品は、アメリカで商用テレビゲームとして実際に発売され、それなりに多くの一般プレイヤーの支持を得たものです。発売当時もちょっとしたセンセーションを巻き起こした二つですが、今振り返ってみると、現在の「育てゲー」に与えた影響力もそれなりに大きかったような気がします。

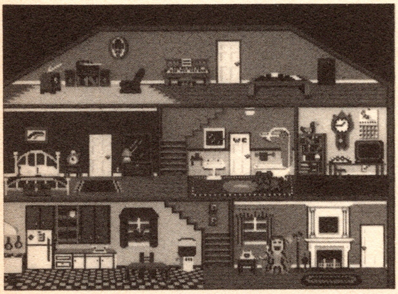


点の移り変わりを見ているだけで楽しい。

## コンピュータのなかで生活する人間、発見さる

『リトル・コンピュータ・ピープル』（1985年、Activision社）は、まるで雑誌のように見えるパッケージに入った、アミーガ（コモドール社のパソコン）用のパソコンゲームです。その雑誌の表紙には、「コンピュータのなかで生活する人間、発見さる！」と大きく書かれていて、なかなか笑かしてくれます。ページをめくると「コンピュータのなかの小さな住人（Little Computer People）」が発見されるまでの経緯や、その特徴・生態がおもしろおかしく書かれているわけです。

パソコンにフロッピーを入れて電源を入れると、「小さな住人」の住んでいるブラウン管のなかの家を観察できるようになります。キュートな口ヒゲを蓄えた彼は2階建てのけっこうゼイタクな家で、食事をしたりテレビを見たりレコードを聞いたり、我々とよく似たライフスタイルで生活しています。住んでいるのが女の子や子どもや動物とかじゃなくてなんとヒゲオヤジ、というところが、この作品の良いところです。「かわいらしさ」や「美しさ」でプレイヤーに媚を売る、というのではなく、見た目ではそれほど愛着のわかない生き物が「人間臭く」生活している、というのが我々プレイヤーとは別の世界で「生きている」ことのリアリティを生みだしているのです。（実はこの作品、任天堂ファミリーコンピュータ用にも移植されたのですが、ヒゲオヤジを女の子に変えてしまい、原作のもつ良さを台無しにしてしまっていました。ああ、もったいない！）



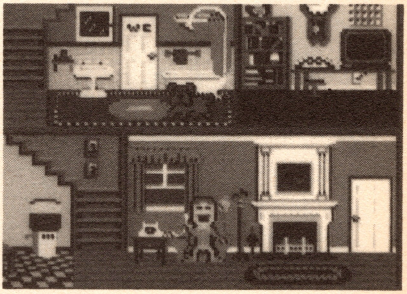
ブラウン管の中のブッチの家。

ヒゲオヤジ君（彼はブッチという名まえでした）をよく観察してみると、彼が実に人間臭い行動を取っているのがわかります。夜になれば寝床に入るし、朝になれば起きだして歯を磨いたり体操をはじめます。そうそう、トイレにも行きます。水洗式のトイレです。彼は自分で食べ物や飲み水を調達することができないので、時々それ

らを届けてあげます。届いた食べ物をもりもり食べる彼は、とても幸せそうな顔をします。

そういえば、しばらくのあいだ食べ物をあげるのを忘れてしまったことがありました。「いかんいかん」と思って画面をのぞき込んだところ、彼は青い顔をして寝込んでいました。いやー、あのときはびっくりしたです。すぐに食べ物を届けたらしばらくして元気になりましたが、そのまま死んじゃうかも、と本気で心配してしまいました。元気になってよかったよかった。

ブッチは気まぐれなやつですが、ときどき寂しくなるらしく、「遊ぼうよ」とでもいうかのようにブラウン管を向こう側から「キン、キン」とノックしてきます。この「キン、キン」がびっくりするほどリアルで、水槽のなかの金魚のようにブッチが本当にブラウン管のなかにいると錯覚してしまうほどでした。ブッチの相手をしてあげるときには、ナデナデマシーン付きの安楽椅子でナデナデしてあげると、とても喜びます。すっかり上機嫌になってピアノを弾いてくれたり、タイプライターで感謝の手紙を書いてくれたりします。


ユーモラスなブッチの姿だ！

私の買ってきたフロッピーに入っていたのはブッチでしたが、彼ら『リトル・コンピュータ・ピープル』は売られているディスクごとにちゃんと違うやつになっていて、名まえはもちろん、髪型や風ぼうなどの容姿も違っています。そのぶん、友だちとの『リトル・コンピュータ・ピープル』談義もはずみますし、「自分だけのブッチ」を大切にしてあげよう、とも思うのです。

## ドッグブリーダー御用達ペット育成ゲーム

さて、続いて『パピー・ラブ』（1986年、Addison Wesley Publishing社）の話をしましょう。『パピー・ラブ』は、小犬の調教を行う、マッキントッシュ・プラス／アミーガ用のゲームです。確か富士通からFM Towns用に移植されていた記憶がありますので、興味のあるTownsオーナーは探してみてはいかがでしょうか。

ゲームは、プレイヤーが場末で黒い小犬を拾う場面から始まります。この元気な小犬は、放っておいても、陽気に動きまわります。

**PROFILE**

**三浦　明彦**

1963年生まれのゲームデザイナー。携わった主な作品は『MOTHER 2　ギークの逆襲』（任天堂）『スーパー・ボンブリス』（BPS）

そこで、「これは」と思うアクションをしたときには、ごほうびの骨をあげて、それを繰り返させます。逆に間違ったことをしたときには、軽くしかってあげて、何をすれば骨がもらえるのかを小犬に理解させます。そうやって、技を磨いてゆき、ごく簡単な芸から高度な技やコンビネーションなどを覚えさせるのです。例えば、ジャンプがうまい犬だと思ったのなら、それを練習させて完成度を上げ、やがて空中回転などの高度な技にまで

発展させるわけです。高度な技をこなせるようになるまでには長い時間がかかりますが、そうやって根気よく鍛えてゆくと、しまいにはタンゴを踊ってみたり、バック転をしたりと、サーカス顔負けの演技をこなすようになっちゃったりするのです。

　この作品では、小犬とプレイヤーとのコミュニケーションには重点が置かれていないような気がします。コミュニケーションと言えるのは誉めたりしかったりすることだけで、実際の犬と人間とのあいだにある「信頼関係」や、それを築く道のりがありません。しかし、だからといってこのゲームがおもしろくないというわけではありません。無邪気にはしゃぎまわる小犬をよく観察して、技のきっかけとなるものをつかみ、伸ばしてゆく、という行為がとてもおもしろいのです。

　さて、芸を覚えてきたなら、定期的に開催されるドッグ・コンテストに出場させます。ドッグ・コンテストの構成は、前半が「ちんちん」や「お手」などのような規定演技、後半が新技の見せどころとなる自由演技となっています。優勝するためには、規定演技をソツなくこなすのはもちろん、とんでもなく派手な自由演技で審査員たちの度肝を抜かなければなりません。コンテストで優勝できれば、その栄誉を称えるトロフィーがもらえます。犬小屋のなかにさまざまな大きさや形のトロフィーが飾られてゆくのを眺めるのは、この上ない喜びに包まれる瞬間です。

★　★

　というわけで、元祖「育てゲー」の幾つかを紹介させてもらいましたが、いかがでしたか？

　「育てゲー」に分類されるような作品はこれからも続々と発売されるでしょうが、「育てる」だけでなく、もっといろいろな娯楽要素をもった作品が登場してきてほしいと思っています。まわりをちょっと見回してみれば、ほら、いろいろとネタになりそうなものがころがっているじゃないですか。作り手の皆さん、よろしくお願いしますよ、ほんとに。




『パピーラブ』は、犬小屋の形をしたパッケージで発売され、話題を呼んだ。

## 「寂しさ」というキーワード

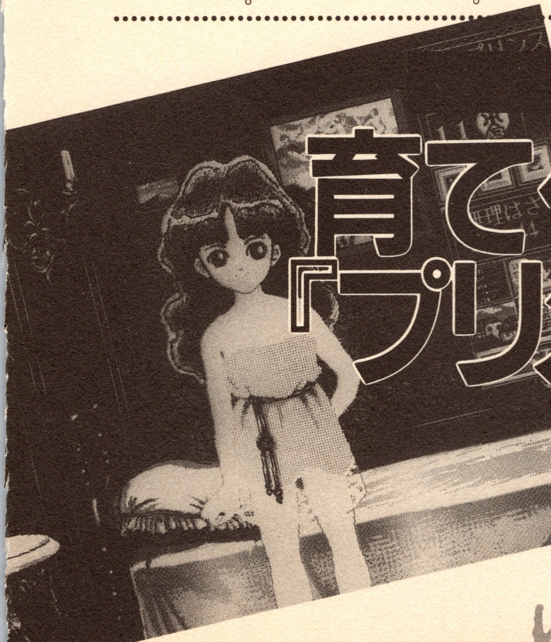
'89年に、124万6796人という出生史上最低の記録を更新。日本の一家庭平均の子どもの数は、1・5人弱と言われている。つまり、子どもが一人、二人という家庭が数多く存在するのだ。また1・5人という数字は、あくまで平均の数字であり、子どもがいない家庭も確実に増えている。

昔は、5人兄弟、6人兄弟というのは、ざらにいたものだけれど、今ではあまりおめにかからない。まあ、一気に5人兄弟になったり、6人兄弟になったりすると、マスコミなどに取り上げられるけれど。

自分が、子どもを育てる立場にいなくても、兄弟が多いと生きていくことの厳しさは、自然と身についていくものだ。例えば、食事。子どもの数が多いと、ひとりひとりおかずを小皿なんかに分けてはくれない。大皿に盛られたおかず(エサに近いものがある)に、生死をかけるがごとくふた桁を上回る箸が、集中砲火を浴びせかけるのだ。まさに戦場だ。

このような戦火をくぐり抜けてきた40代、50代の人たちは、〈育つこと〉〈育てること〉の厳しさ、つらさを身にしみて知っている。だから、いまさらコンピュータゲームで、育成を楽しむなんて気にはならないだろう。まあ、ゲームに興味の薄い世代でもあるが。

しかし、このような戦争を知らない20代以下の若い世代はちがう。核家族化した現代では、家庭の中にいる人の数が少ない。すると、どうなるか。「寂しい」という感情がわき起こってきても不思議ではない。〈育つこと〉〈育てること〉の厳しさ、つらさもあまり知らない。寂しさをまぎらわす対象として、ペットを飼いたいという気持ちになる現代人は多いのだ。



SPECIAL SCOOP

# 育てゲー元祖『プリメ』の検証

**育成シミュレーションといっても、さまざまなソフトが発売されている。しかし、〈育てゲー〉という言葉を生みだした元祖のゲームと言えば『プリンセスメーカー』だ。いったい、〈育てゲー〉とはなんなのだろう。その元祖に迫ってみた！**

米沢　二郎

# 育成 シミュレーション、その人気と将来

## 霊長類ヒト科なる動物は育成が好きな種族だ

そもそも霊長類ヒト科なる動物は、何かを〈育てる〉〈飼う〉という行為が、好きな種族なのだ。しかも、育成対象物は、犬・猫・鳥・熱帯魚・は虫類・昆虫・ミジンコなどとかなり広範囲に渡っている。「なんでもありかい」と言いたくなるくらいだ。

なかには「オレなんか、20年以上も水虫を飼っているよ」なんていう、オヤジもいたりする。まあ、20年間も殺さず飼っているところをみると、非常に慈悲深い心の持ち主なんだろうが（ナイナイ！）



娘に服を着せ替えさせるという楽しみも、このゲームにはある。（画面は『プリメ２』）

さて、これほど育成が好きな種族でも、居住環境には勝てない。小動物は飼えても、犬や猫を飼ってはいけないという、マンションも多い。そこで脚光浴びたのが「育成シミュレーション」ゲームなのである。ハードとディスプレイを置くスペースさえあれば、〈育成する〉という欲求を満たしてくれるのだ。

まあ、「核家族化」や「居住環境の現状」が、「育成シミュレーション」ゲーム人気に火をつけた最大の原因である、とはいえないが、そんな側面もある思うのである。

## 『プリメ』に代表される「育てゲー」の概念

「育てゲー」という略語を造ったのは『プリンセスメーカー』（ガイナックス）といっても、ほとんど反論はないだろう。しかし、ただ単に〈キャラ〉を育てることを「育てゲー」と言ってしまうと、マイキャラに試練を与え、敵キャラと戦わせて成長させていく、ロールプレイングゲームもこの範疇(はんちゅう)に入ってしまう。

どこが違うのか。

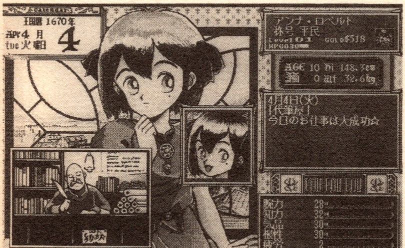
それは、プレイヤーの立場に違いがある。ロールプレイングゲームのほとんどは、主人公をプレイヤーが演じる。しかし、『プリメ』に代表される育成シミュレーションでのプレイヤーの立場は、ゲームの主人公の保護者であり、養育者的立場に立っている（立たされている）のだ。

これは、大きな差だ。つまり、ロールプレイングゲームの主人公にアクションさせる場合は、プレイヤー自身が主人公のわけだから「アクションを起こす」ことになる。しかし、育成シミュレーションゲームの主人公に対しては「アクションを起こさせる」ことになるわけだ。



簡単に言うと、「ロールプレイングキャラ」＝「能動的キャラ」、「育成キャラ」＝「受動的キャラ」と位置付けることができる。

育成対象となるキャラが「受動的キャラ」であることこそが、育成シミュレーションゲームの概念なのである。



アルバイトさせて、教育資金を稼ぐ（かわいそうだけど）。（画面は『プリメ１』）

# 『プリメ』にみる父(母)と娘の関係

『プリンセスメーカー』は、'91年に「君の手のひらで彼女は育つ」というキャッチフレーズで発売された。10歳の少女を、18歳になるまで教育し、育てるゲームだが、当初はそれほど話題にはならなかった。しかし、私をふくめて一部に『プリメ』フリークを誕生させたことは言うまでもない。

『2』の大ヒットによって、『プリンセスメーカー』の名まえが世に知れわたったが、複雑な気持ちだった。つまり、このゲームのおもしろさをわかってもらえることはうれしいのだが、その半面「自分だけのものじゃなくなってしまった」という寂しさもあった。

なんだか、娘をとられてしまったような感じなのだろうか。花嫁の父の気持ちが、少しばかりわかったような気がしたものだ。



たまには息抜きに、山へバカンスにつれていってあげる。(画面は『プリメ1』)

さて、このゲームでは、プレイヤーは神に近い絶対的な存在なのである。なぜなら、娘はあからさまに反抗することがない。家出はするものの、必ず家に戻ってくる。

また、プレイヤーの指示には、けなげにも従ってくれる。それだけに真っ白で純真無垢の娘を、プレイヤーの色に染めることも可能。

とりあえず、娘の将来の目標を定めて、そのとおりに育つように教育を施していく。あるときは試練を与え、訓戒を垂れ、ときには励まし、必要とあらばほめちぎったりもする。ただ、あまりにも忠実に従ってくれる娘の姿をみていると、心の奥底がキュ〜ンと痛くなり、努力と根性という姿勢を捨てて、とことん甘やかしてしまう。

7年間の教育結果によって、娘が成人したときの身分、容姿、性格などが決定される。これが、エンディングだ。

『プリンセスメーカー』では、職種だけで約30種類。『プリンセスメーカー2』では職種72種類の上に、結婚相手のバリエーションを入れると、エンディングは無限に近いものとなった。



『プリメ2』の山でのバカンス(夏)ではこんなシーンも！実に楽しそうだ！

プレイヤーが、真面目に教育すれば、ほぼその方針が反映された結末を迎えることができる。つまり、平凡な一般人として娘を育てようとするならだ。

しかし、あえて娘に数奇な運命を歩ませようと望むなら、それなりの教育方針をとらなければならない。この場合は、ある程度パラメーターの変化の仕組みを、理解していないと難しいかもしれない。

# ゲーム会議

愛読者アンケート

☆あなたの好きなゲームを教えてください。

☆「ゲーム会議」の天使の名前を考えてください(無記名可)。

ソフトハウスの天使：

ユーザーの天使：

マスコミの天使：

コーナーキャラ：

☆おもしろい、と思った記事を書いてください。

☆つまらない、と思った記事を書いてください。

☆取り上げてほしい企画を教えてください。

☆「ゲーム会議」に対するご意見、ご要望等、自由に書いてください。

ご協力いただいた方のなかから抽選で10名の方に、表紙をデザインしたオリジナル・テレホン・カードを差し上げます。

料金受取人払

神田局承認

2618

差出有効期間
平成９年４月
30日まで

（切手をはらずに
お出しください）

郵便はがき

101-00

017

（受取人）

東京都千代田区
神田錦町２-５
KSビル１F

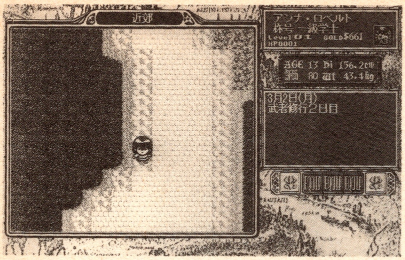
株式会社
新紀元社
行

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ご住所 | 〒　　　　　　　　　　☎（　　　） | | | | |
| お名前 | フリガナ | 男・女 | 年齢 | 歳 | |
| ご職業（学校名） | | | | | |
| お買いあげ書店名 | | | | | |
| この本を知ったきっかけは？ | 1. 雑誌（　　　　）　2. 出版案内<br>3. 書店のポスター等で　4. 口コミで<br>5. 書店で見て　6. その他（　　　　） | | | | |
| お買い求めになった動機は？ | | | | | |
| 定期購読雑誌を教えてください | | | | | |

しかし、娘を神々しい存在、怪しい存在、あるいは妖しい存在に、変身させることもできるのである。

## アウトフィールドでの父(母)と娘の関係

ところで、プレイヤーが教育を施しているとき、娘は完璧な〈受動的キャラ〉なのだが、アウトフィールドへ武者修行にでると、いきなりロールプレイングゲームでおなじみの〈能動的キャラ〉になってしまう。




能動的キャラになってしまう武者修業シーン。
（画面は『プリメ１』）

「いやいや、どう戦えばいいか、どこへいけばいいかを指示しているだけであって、基本的には〈受動的キャラ〉なんだ」

という、意見もあるだろう。

しかし、どう考えても、プレイヤーが娘に指示（受動）を与えているというより、操作（能動）しているという感はぬぐえない。〈お料理コンクール〉〈ダンスパーティー〉〈王国芸術祭〉での娘は、一生懸命自分の力でがんばっているのに、バトルがからんでくるものに関しては、親の指示を仰ぐというのは、ちょっとと思ったりもする。そういう娘が、戦士系で立派になったとしても、「おお、よくがんばった」と手放しで喜べない部分が、少しだけ残ってしまうのである。育成シミュレーションの概念からすると、この部分で若干はずれているのかもしれないが……。

さて、ここからは（ここまでもか）、賛否両論になってしまうかもしれないが、バトルシーンや武者修行に関しても、親はいっさい手をだすことができないようにしたらどうだろう。

戦士系に必要なパラメーターを上げれば、バトルをオートにしても支障はでてこない気がするが。

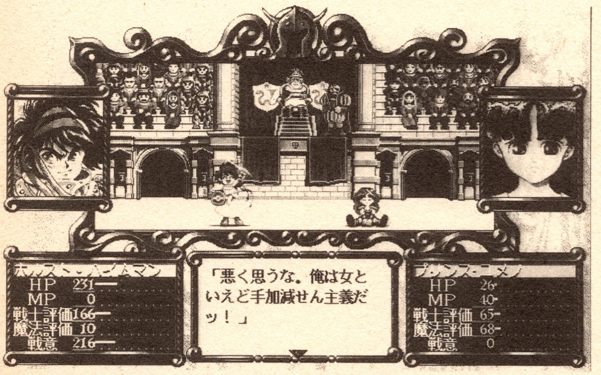
もしも、シナリオ上重要なキャラと戦う場合は、例えば「魔法攻撃をメインにしなさい」という指示をだせる（当然戦うまえに）ようにする。

アウトフィールドでも、娘の行動はオートだ。ただし、オートといっても行動パターンは、すべて娘のパラメーターに裏打ちされていなければならないが。

例えば、イベントのなかには特定のパラメーターの数値に関わっているものがある。この場合、そのパラメーターの数値がクリアされていれば、そのイベントが起こる場所を見つけやすくなるとか。

イベントによっては、教育方針にそぐわないパラメーターが上がってしまうときがある。

この回避策としては、一度訪れたイベント場




娘を戦士系に育てるなら、収獲祭の〈武闘大会〉は重要なイベントだ。
（画面は『プリメ２』）

所は、2回目から「立ち寄るか」「立ち寄らないか」を指示できるようにする。

アウトフィールドでの娘の行動は、画面で見ることができるが、直接手をくだすことができない。しかし、娘が帰ってくると「○○で、妖精にあったよ!」「ドラゴンが強すぎるんだもん」などという、武者修行でのメッセージが、かえってくるようにするのである。

娘の行動はすべて知っているけれども、娘から直接メッセージを受けると、何かグッとくるものがあるのではないだろうか。そして、「もう一度、○○に行ってきなさい」「もう一度、妖精にあってきなさい」という指示を与え、娘がその指示に対して「ハイ」なんていう返事がかえってくると、ますますゲームの世界にのめりこんでしまいそうだ。メッセージによる娘からのリアクションは、プレイヤーの思い入れを深めるためにかなり有効だと思う。



〈夜の蝶〉になってしまった娘。しかし、イロッぽいよねえ〜。(画面は『プリメ2』)

## 『プリメ』の将来の指針になればと……

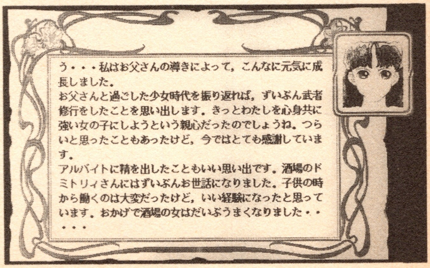
先に、えらそうにもゲームに対しての提言をしてしまったので、ついでにもう少し書かせてもらいたい。これは、1プレイヤーの希望とでも言おうか。またまた、賛否両論だと思うけれど。

**①娘に着せる服の種類を増やす**

『プリンセスメーカー2』では、購入あるいはイベントで手にいれた服は、プレイヤーの意志で着せ替えることができた。しかし、その半面、前作に比べて服の種類が少なくなってしまったのは残念だ。このゲームには、着せ替えの楽しさの要素もあるので、できれば種類を増やしてほしい。女性ファンも増えるかもしれない。また、服の色が変えれば最高なんだが……。

**②娘の髪型の変更を可能にする**

過去2作とも、娘の髪型を変えることはできなかった。せめて長髪だけではなく、ポニーテールやショートヘヤー（スキンヘッドとまでは言わないけれど）など、何種類か用意されればと思う。もしも、服の数が増え、髪型も数種類用意されれば、服装に合わせて髪型が選べるようになって、楽しみも増えるというものだ。




「娘がこんなことを思っていたなんて……」(画面は『プリメ2』)

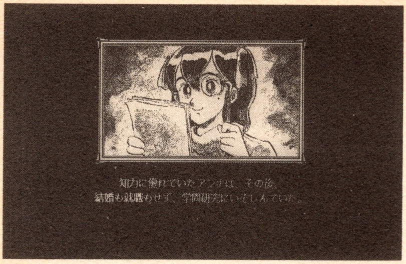
**③プレイヤーの立場を変更できる**

『プリメ』に関しては、女性プレ

イヤーも多いと思うので、ぜひ父親か母親かをセレクトできるようにしてほしい。

**④娘の友人を登場させる**

ゲームに登場する女の子たちは、ほとんどがライバルだ。なんだか友だちのいない娘が、ふびんに思えることがある。できれば、友人を登場させてほしい。当然、良い友だちもいれば、悪い友だちもいてかまわない。その友だちとつきあうことで、パラメーターに変化が生じてもおもしろい。




エンディングはビジュアライズしてほしい！
（画面は『プリメ１』）

**⑤プレイヤーの養女選択権**

これはほんとうにわがままな提言だが、プレイヤーに養女を選ぶ権利が与えてくれるというのはどうだろう。数人の養女候補から、一人をセレクトできる。選ばれなかった候補たちは、ゲーム中にライバルとして、友人として登場してくるようにするのである。

**⑥エンディングを映像表示に**

エンディングが、数値データと結末のグラフィックだけでは、何か物足りないような気がする。育成ゲームなのだから、途中の過程、つまり娘の成長記録を数値のみならず、ビジュアルで表示できないだろうか。もしも、可能ならば、娘の成長アルバムができて楽しいと思うのだけれど。

とまあ、好きかってなことを書いたけれど、これもこのゲームが好きなればこそなのである。プレイステーションで『プリンセスメーカー3』が発売されるということなので、心待ちにしている。

**PROFILE**

**米沢二郎**

第１作からのプリメ信奉者。『プリンセスメーカー３』が発売されると、仕事に影響がでると嘆きつつ首を長くして待っている。

## プリメフリーク期待は一心に『3』に

今、プリメフリークが心待ちにしているのは、なんといってもプレイステーション版の『プリンセスメーカー3』だ。プレイステーション発売当初から、『プリンセスメーカー3』の発売はわかってはいた。しかし、当初は今年の夏発売予定だったのが、製作が遅れているらしい。

まあ、『プリメ2』のパソコンユーザーは、発売が遅れることに関しては、免疫ができているかも。しかしここは、遅れてもいいゲームを作ってもらいたいというのがフリークの本音だろう。

内容に関しては、まだ発表がないけれど、コンシューマ用ということで、これまでとは違うつくりになるかもしれない。憶測だけど。とにかく今は期待して待つだけ！



どんなゲームになるのか楽しみだ！

## 日本だけの珍事!? 競馬に走る未成年たち

今、空前の競馬ブームが訪れている。不世出の大スター・オグリキャップの活躍、馬連の導入、そしてナリタブライアンの三冠達成。これらのエポックメーキングなでき事が、ことごとく新規のファン開拓に拍車をかけ、現在の隆盛を築いているのだ。そしてまた、ここで取り上げようとしている競馬ゲームも、若い世代を競馬に向かわせる、大きな役割を担ったといえる。

思えば、中学生・高校生が競馬を話題にする国など、我が国だけではないか？　特に調べたわけではないが、競馬発祥の地・イギリスでも学生が競馬にウツツを抜かすといった話は伝わってこない。それは、他の競馬先進国でも同じこと。とにかく、日本の競馬ブームは異常なのだ。

## '91年暮れの大変動 『ダビスタ』の誕生

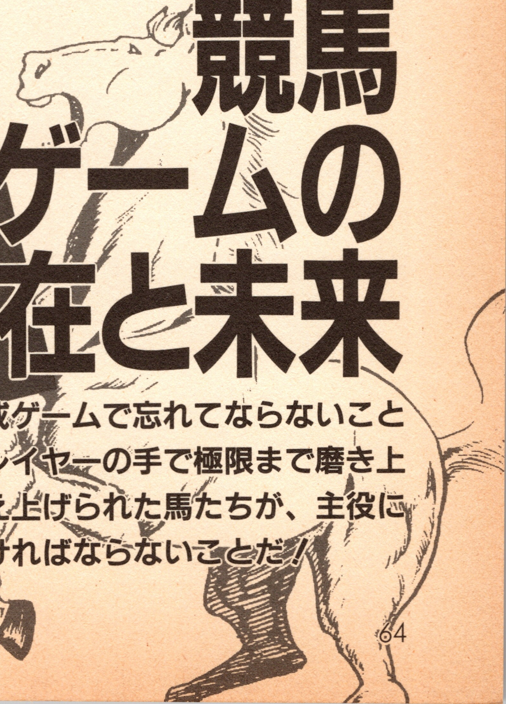
低年齢層が競馬に興味をもつ契機となったのが、ファミコン版『ダービースタリオン』（アスキー）の発売であった。'91年12月のことだ。同様の育成ゲームとして、'91年2月、すでに98版の『優駿』（プログレス）がでていたが、通信販売という形態だったために、広く認知されるにはいたらなかった。

さて、『ダビスタ』が世に出た'91年度の競馬界を振り返ってみよう。引退したオグリキャップに代わってアイドルとなったのがトウカイテイオー。父・シンボリルドルフの初年度産駒として期待されたテイオーは、その期待に応えて無敗のまま皐月賞、ダービーを連破した。故障で菊花賞に駒を進めることはできなかったが、天皇賞（春）を制して古馬の頂点に立ったメジロマックイーンの最大のライバル




SPECIAL SCOOP

# 競馬 育成ゲームの現在と未来

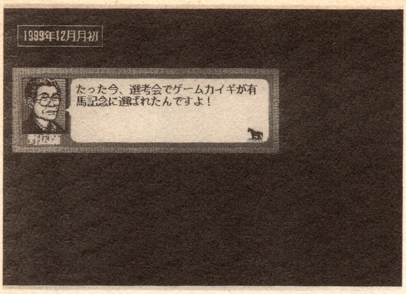


**競馬育成ゲームで忘れてならないことは、プレイヤーの手で極限まで磨き上げ、鍛え上げられた馬たちが、主役にならなければならないことだ！**

双子ター坊

になるだろうとだれもが確信した。しかし、そのマックイーンも夏を越した後半戦でモタついた。天皇賞(秋)で1着入線後に斜行で降着、ジャパンカップでゴールデンフェザントに完敗、そして有馬ではダイユウサクの強襲に屈した。

競馬に絶対はない。スーパーアイドル・オグリが不在でも、競馬はスリリングでダイナミックな〝ショウ〟だ。『ダビスタ』誕生の年・'91年は、多くの人が競馬の新たな魅力に気づいた年でもあった。




『ウイニングポスト』は不意のイベントがある。

## 競馬ゲーム＝『ダビスタ』 『ダビスタ』教の拡散

関東のレースしか用意されていなかった第一弾を改良し、翌年、『ダービースタリオン全国版』が登場。これで、関東・関西のいずれのレースにも出走できるようになった。厩舎も美浦と栗東の2厩舎が用意された。美浦と栗東。競馬を知らない部外者にとって、正確な読み方さえ不案内な地名が、多くの小・中学生をユーザーとするファミコンゲームに登場する。これは、競馬ファンの低年齢化を考えるうえで無視できない事実だ。

そして'93年、『ダビスタ』はパソコンに移植される。『ダービースタリオン98版』は牝馬の生産が可能になり、牝馬限定レースが加えられた。ここでポイントになるのが、ファミコンからパソコンへの移植という点だ。『ダビスタ』はシンプルなファミコン版の段階で、すでにゲームの本質的な部分が完成していた。基本がシンプルなファミコンだったため、他のジャンルへの移植の際にスペックダウンがなかった。この事実が結果として、『ダビスタ』が他の競合ソフトに抜きんでる大きな〝武器〟となった。

その後、開発の基本がスーパーファミコンに移行する。『ダービースタリオンII』の登場は'94年2月だ。『ダビスタII』の登場は、ユーザーに大きな変化をもたらした。個人で楽しむ平和な育成ゲームが、他人と速さを競走するゲームへと変質していったわけだが、これについては後述する。今年の初めに発売された『ダービースタリオンIII』も、ライバルとの競走を念頭に置いたユーザーの支持を受け、今も大ヒットを続けている。




## 先駆者『優駿』は 『クラシック・ロード』に

圧倒的な『ダビスタ』人気の陰であまり目だたないが、『ダビスタ』以外にも幅広い支持を集めた作品はいくつかある。

『優駿』のスタッフがそのシステムを発展させて作り上げたのが、'92年5月発売の『クラシック・ロード』(ビクターエンタテインメント)。競走馬を購入し、調教してレースに出走させ、GI制覇を目指すという基本要素は、ほぼ『ダビスタ』と同様。しかし、98版のゲームであり、『ダビスタ』とは明らかに違った層をターゲットにしていた。『クラシック・ロード』は、ある程度の予備知識を必要とした。そのため、よりマニアックなユーザーの支持を集めたのだ。

最大の特徴は、血統にこだわった点である。もちろん、他のゲームが血統をまったく無視している

わけではない。しかし、登場する馬すべてに対し、5代前までたどれる血統図が参照できるのは『クラシック・ロード』だけだった。また、いわゆる〝奇跡の血量〟を大きくクローズアップしたのもこのゲーム。科学的・生物学的な根拠はなく、現実の競馬では、もはや〝神話〟とさえいわれる奇跡の血量を競走馬生産のキー・ワードにしたのだ。

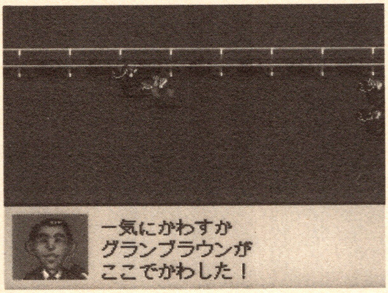
　しかし、後に〝『ダビスタ』派〟から指摘された欠点も存在した。それは馬の能力パラメーターを表示したこと。入厩と同時に「スピード・スタミナ・パワー」の3要素の数値がわかり、その馬の能力があからさまになったのだ。最初から明らかに数値が低い馬を育てるという（ムダな）努力をユーザーに強いるのは、難しい相談だった。血統のロマンを大幅に導入したのに、その結果があまりにもデジタルな数字で示される。この矛盾したシステムのために、『ダビスタ』に大きく水をあけられる結果になったといえるだろう。

　この矛盾は、'93年8月に出た『クラシック・ロード2』でも改正されなかった。結局、'94年暮れに発売された『クラシック・ロード3』まで、能力パラメーターは表示されたままだったのである。ちなみに『3』では、能力パラメーターの絶対値ではなく、3要素の配分（バランス）のみ表示されるようになった。

　もうひとつ、問題点を挙げておこう。それは、移植に失敗している点である。パソコン・ベースの移植は、ほぼ、うまくいっている。しかし、最大のマーケットであるスーパーファミコン版への移植がひどい。シビアな言いかたをすると、スーパーファミコン版のできの悪さが、本家・98版の評価を下げているとさえいえるだろう。単なる移植ではなく、スーパーファミコンならではの特色を打ちだそうとしたフシはあるが、新機軸を盛り込もうとするあまり、変更してはいけない（はずの）基本システムの移植がうまくいっていないのである。

## 歴史SLGの光栄が競馬に手を染めた

　歴史シミュレーションで幅広い支持を獲得していた光栄が『ウイニングポスト』を発表したとき、少なからず驚かされたものである。




『ダビスタ』のレースシーンには定評がある。

'93年、業界有数のビッグカンパニーが新たに参入してきたことで、異端児扱いされていた競馬ゲームは、ゲームの〝本道〟にふさわしい扱いを受けるようになったのだ。

　はたして『ウイニングポスト』は、先行グループにはなかった斬新さをもっていた。育成シミュレーションの性格も持ち合わせていたが、それ以上に『三國志』にみられたような戦略性がメインとなっていたのだ。『ウイニングポスト』では、厩舎、騎手、他の馬主との関係が重要視されていた。

　『ウイニングポスト』の場合、調教師はプレイヤー自身ではない他者だ。そしてプレイヤーは馬主としての経験値がある程度まで上がらない限り、いかなる選択権もないのだ。経験値を積むことによって新たな人間関係が広がり、そこからいい仔馬や繁殖牝馬を買ったり、有力種牡馬と種付けができるようになる。競馬ゲームではある

が、ゲーム性を考察してみると、それは『ダビスタ』などよりも同社の『三國志』に近いことがわかる。

光栄は、これまで自社が培ってきたノウハウを、そのまま競馬ゲームに応用したのである。『ウイニングポスト』は育成シミュレーションではなく、戦略シミュレーションなのだ。この傾向は今年の3月にでた『ウイニングポスト2』でも変わることがなかった。プレイヤーが特に望まなければ、まったく育成にタッチしなくてもかまわない。CPUが勝手に判断し、ゲームはどんどん進んでいくのだ。

ちなみに、『2』はスーパーファミコン版が先に登場した。『ダビスタ』と同じ販売戦略が取られたのだ。

## シミュレートの中身 現実との対比

代表的な3社の作品をざっと紹介してきたが、続いて現実との比較をしてみよう。

①レース・シーン

レースのグラフィックは各社さまざまなくふうをこらしており、苦労してつくり上げている点は評価する。しかし、まだまだ改良の余地がある。迫力に乏しいし、馬の走り（ギャロップ）をいいかげんに表現しているゲームもあって、見ていて困惑することも多い。各自好みの問題だろうが、トータル的には『ダビスタⅢ』のレース処理が高い評価を得ているようだ。

いずれにしろ、実際の競馬のように興奮できるレース・シーンは表現できていないのが現実である。レースを観戦しなくても結果がわかるゲームの場合、レース・シーンはスッ飛ばしてしまうことになる。今のままでは見る気がしない。

②調教

調教の種類はどのゲームもほぼ似たようなものだが、調教の効果となると、各社まちまちな見解だ。同じ「坂路」でも、A社がスタミナとパワーを伸ばし、B社はスピードを伸ばすといった感じ。「プール」にしても馬体重を維持する、馬体重を絞るの正反対の見解がある。結局、それぞれ勝手に決めているといわざるを得ない。複数のゲームを平行してプレイするユーザーは、とまどってしまうだろう。

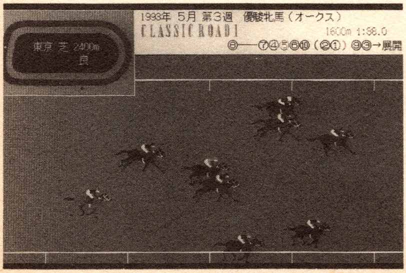
実際の競馬の場合、それぞれの調教があるひとつの能力だけを伸ばすとはいい切れない。調教師によっても、見解は異なるだろう。

だからといって、ゲームの場合、調教とその効果を明確にしないとゲームにならない。統一見解がない以上、それぞれのゲームのスタイルに従ってやるしかないのだろうか？　調教は育成シミュレーションの根幹となるコマンドだが、その根拠は非常に〝あやふや〟なものである。

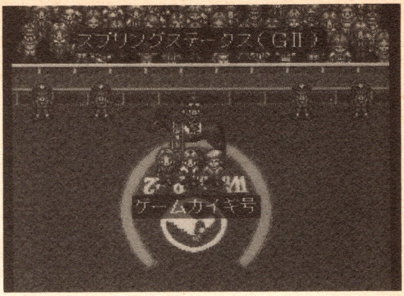
③市場

ほぼ、現実に近いのは『ウイニングポスト2』だろう。牧場に行って直接購入するケース、決められた月にせり市に行って購入するケース、他の馬主から購入するケースがあり、うまくシミュレートされていると思う。競走馬の育成以外の部分は、総じて『ウイニングポスト』シリーズがリアルにつくられている。繰り返すが、これは『ウイニングポスト』が本質的に育成ゲームではないからだ。

その他の育成ゲームは、あっさりと処理しているものが多い。購



ヘビーなマニア向けの『クラシック・ロード』




『ウイニングポスト２』のウイナーズサークル。

入できる季節は決められているが、市場は常に開かれている。3歳馬、地方馬、繁殖牝馬、種付け権など、なにがしかのものは手に入るようになっているのだ。また、所有馬の売却も常時できるゲームが多い。競馬界の現状を考えてみると、今後は外国産馬の扱いがポイントになろう。

④ライバル

あまり問題にされていないようだが、一定数の対戦相手があらかじめ設定されている『ダビスタ』のシステムには、大いに疑問を感じる。CPUサイドの同一馬が、毎年、クラシックに出走してきて、ヘタをすると連破してしまうケースもある。クラシック・レースは4歳馬のみのレースで、一生に一度のチャンス。この大前提がたやすく覆されているのは、いささかムチャな話。『ダビスタ』ばかりがもてはやされる昨今だが、この大矛盾に言及するゲーム誌が皆無に等しいのは、不思議でしょうがない。

⑤馬の死・寿命

予後不良はレースにつきもの。残酷なようだが、ゲームとはいえ、競走馬の死はあってしかるべきだと思う。『ダビスタ』のプレイ中にしばしば起こる不幸は、現実の競馬でも日常的に起こっているのだ。

こう考えてみると、故障はしても絶対に死ぬことのない『クラシック・ロード』の世界が異様に思えてくる。開発者のポリシーらしいが、不自然な感じはぬぐえない。

⑥血統

配合の基本となる要素だから、血統を無視しているゲームはない。しかし、その取り入れ方には軽重があるようだ。まず『クラシック・ロード』シリーズだが、前述のとおり、こだわりの度合いはハンパではない。パソコン版『2』『3』で血統表の馬名をクリックすると、3大始祖までたどれる詳細な血統図が出現する。膨大な図は興味のない向きにはまったく役に立たないが、マニアにはたまらない魅力だ。インブリードの血量のパーセンテージが、たちどころに表示されるのもすばらしい。ただし、奇跡の血量の重視は賛否両論あるだろう。

そして、『ダビスタ』の血統も評価は高い。表示は3代までだが、種牡馬のサイアーラインは図示される。個々の馬の血統そのものよりも、その馬がどの系統に属しているかが、わかりやすく示されている。

対して、『ウイニングポスト』シリーズの血統表示はもの足りない。入厩後は両親しか表示されず、血統を確認することができないのだ。他のゲームとは方向性が違うので、いたしかたないことではある…。

ところで、種牡馬・繁殖牝馬の能力が血統に裏付けられているかどうかは、いずれのゲームにおいても疑問である。開発者の趣味が顕著にでる部分だし、実際の馬産においても不確定要素が多すぎる。ゲーム上の血統を現実に当てはめようとするのは、無謀な試みだ。

## 競馬ゲームの問題点と今後の展望について

これまで、あえて触れなかった部分にもう少し踏み込んでみよう。

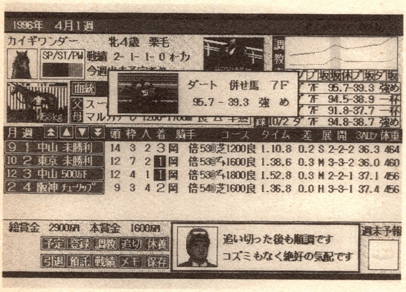
まず、『ダビスタ』であるが、純粋な育成ゲームとしての好ましい性格が次第に失われつつあるよう

## 育成シミュレーション、その人気と将来

な気がしてならない。すでに知ってのとおり、全国規模で最強馬育成競争がオーバーヒートしているからである。最強馬をつくるためなら手段を選ばないというのが、昨今の風潮。ターボファイルの使用は常識だし、馬体重を一回りさせるとか、年齢を一回りさせるといった〝荒業〟が横行している。確かにそこまでやれば、常識外れのスピードとスタミナをもった馬ができ上がるようだ。育成した馬では絶対にたちうちできない〝バケモノ〟ができ上がるのだ。

そこまでして最強馬をつくる意味があるのだろうか？　現在の騒ぎは、もはや育成シミュレーションの域を逸脱している。配合に知恵を絞り、受胎・誕生の喜びを知り、レースの結果に一喜一憂する。そんな本来の楽しみが失われ、殺伐とした競走だけが残る。異論のある向きも当然いるだろう。あえて、いいたい。このまま突き進んでいくと、『ダビスタ』が残してきた遺産はいずれ崩壊する。どこかで歯止めをかけないと危険だ。

『ダビスタ』ほどの不安はないが、他のゲームにも気になる点はある。『クラシック・ロード』シリーズは、『3』の段階で煮詰まってしまった感じがする。無論、部外者が口だしすることではないだろうが、今後もシステム上の抜本的な改編なしで、データの更新のみに止まるなら、非常に厳しい状況に陥る気がするのだ。




『クラシック・ロード３』は追切りの種類も豊富。

『ウイニングポスト』も『2』でほぼ完成をみているシステムではないか？　これ以上、対人関係尊重路線を進むと、肝心の〝馬〟が見えなくなってしまう。また、毎月数冊の割合で刊行されている競馬本のクオリティーが、このところ下がっているのも気になる。

さあ、最後ぐらいは明るく締めくくりたい。競馬ゲームの次なる展開、未来を考えてみる。大いに注目されるのが、新世代のゲーム機に対応した新作。プレイステーション、サターンなどの競馬ゲームはどんな形になるのだろうか？

いちばんの期待は、やはりグラフィックだ。ポリゴンの馬たちが繰り広げるレースが、どこまで現実に迫れるか興味は尽きない。

また、未来を志向する競馬ゲームがあってもいいのではないか？　外国馬へのGI開放、地方競馬との交流、そして勇気ある関係者の海外挑戦…。ここ数年で、競馬界はドラスティックな変貌をとげた。ゲームが、現実を後追いしているだけでいいとは思わない。競馬の未来を先取りするような、過激にすばらしいゲームの誕生を期待する。とはいえ、それはサラブレッドという人間がつくり得た最高の〝芸術品〟の物語でなくてはならない。極限まで鍛え上げられ、磨き上げられた馬たちが主役の物語でなくてはならない。ブラッドスポーツ、高貴なる血のスポーツが、血みどろに汚れてはいけないのだ。

PROFILE

**双子ター坊**

競馬ヨタ記事、インチキ広告、なんでも引き受けます。貧困にあえぐ極道中年ライターに愛の手を。締切厳守(笑)。

SPECIAL SCOOP

# 都市創造の〈見えざる手〉がユーザーを引きつける



**都市を創造するのはコンピュータかユーザーか？パソコン版から次々とコンシューマに移植されていく都市型育成シミュレーション。都市を形成する〈見えざる手〉の存在を分析しつつ、新しいゲームシステムの可能性を考える。**

**夢野トビラ**

## 都市が成長する様を眺めることは魅力だ

都市型育成シミュレーションといえば『A列車シリーズ』(アートディンク)と『シムシティシリーズ』(マクシス／イマジニア)。『A列車シリーズ』は『A列車で行こう』から『A列車で行こうⅣ』(以下『A.Ⅳ.』)までの4作品。『A.Ⅲ.』と『A.Ⅳ.』は都市型育成シミュレーション、他の2作品は鉄道経営色が強いゲームといえる。『シムシティシリーズ』は1作目の『シムシティ』と2作目の『シムシティ2000』。

話を混乱させないために、双方の最新作『A.Ⅳ.』と『シムシティ2000』を題材とする。はじめに特徴と違いについて話し、その後に本題に入っていこうと思う。

都市型育成シミュレーションは街を発展させる方法に特色があり、それが大きな魅力のひとつである。

『A.Ⅳ.』では線路を敷設し、駅を建設して列車を走らせる。すると、駅で人が乗り降りして街が成長していく。プレイヤーが交通網の整備を行うと、駅の周りを中心にランダムで建築物が建設されていく。成長の過程は、民家から雑居ビル、やがて高層ビルなどの建築物の順。

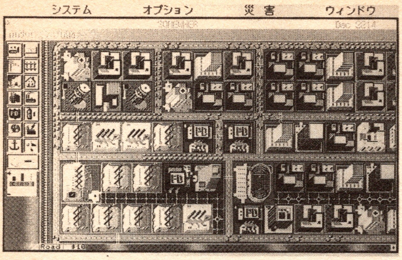
『シムシティ2000』では、区画を設定し、道路を敷設し(なくてもできる)、電気を通せば街は発展する。ゲーム後半は水道システムや犯罪率などに気を配る必要もある。発展速度は、タイル(最少単位のます目)に送電線が通っている区画は速く、ない区画は隣のタイルに建築物(土台)が建設されてからとなる。成長の様は基礎工事から建築物へと変化し、地価が上がると大きな建築物が建設されていく(高密度のみ)。

## 育成 シミュレーション、その人気と将来

プレイヤーが建設する建築物とは別にコンピュータによって建設される建築物が画面上に「ポコポコ」と建ちはじめる姿。これが〈成長する都市〉を表現した。

都市型育成シミュレーションをはじめてプレイしたときには、不思議でもあり、感動的でもあった。プレイヤーからは推し量ることができない〈神の見えざる手〉があたかも存在し、街ができていくことに魅せられたのだ。

実際にはコンピュータがこちらの行為にこたえた結果が「ポコポコ」となるのだが、プレイ中にはまるで都市が生きているように思えたのである。後で詳しく述べるが、「ポコポコ」は大きな特徴であるとともに、新しい可能性への第一段階と私は考えている。



「シムシティ」の都市はトップビューだった。

### プレイヤーの王国は世界にひとつ

次の特徴は、それぞれの手法によって作り上げられていく街が十人十色であること。決して他人と同じ都市はできない。世界にひとつしかない、プレイヤーだけの王国だ。

実際の街に似せた都市を作ろうが、奇想天外な発想で街を作ろうが、どちらも可能。この可能性、自由度がプレイヤーの遊び心を刺激する。繰り返しプレイしても、「次はこんな都市を作ろう」という意欲がわいてくる。終わりのない創造の夢はつきないのである。

また、都市育成というキーワードから、ふと幼いころに砂場で遊んだ砂山を思いだした。砂山を作っているときに砂場は自分の王国であり、邪魔する者がいたときには怒ったりした。できあがった砂山にトンネルを掘って、ボールを転がすことを目指していた。トンネルはそーっと、そーっと掘らなければならない。壊れればまた山を作りなおさなければならないからだ。やがてトンネルができあがりうまくボールが転がればおおいに喜んだ。目的はボールを転がすことで、砂山を作ることではなかった。しかし、砂山が壊れてしまえば失敗になった。なんともいいがたいもどかしさを覚えている。

都市型育成シミュレーションの目的はプレイヤーの考えが自由に生かされることだ。人口を増やすことだったり、美しさを追求したり、金をもうけたり……。前出の〈砂山〉を都市だとすると、大都市を作ること自体を目的とする場合もあるが、トンネル内に転がすボールは、庭球であったり、軟球であったり、パチンコ玉だったりする。つまり、最終目的としての都市を作るためには、いろいろな〈試み〉の過程があるということだ。都市をうまく作らなければ、目的は達成できない。そこには、完成したときの喜びと、うまくいかないときのもどかしさがある。

これも都市型育成シミュレーションの内面的な特徴のひとつといえるだろう。



### 洗練されたグラフィックが街を美しく映しだす

そして、忘れてはならないもののひとつに、ビジュアルがある。

クォータービューによって表現された街は、それまでのトップビューとは違った洗練された美しさ

をもっていた。立体感をもった都市のグラフィックは、「サンシャイン60」などの高い場所にある展望台から眺めた、実際の視覚映像とリンクした。プレイヤーの都市創造意欲は、グラフィックによって自然とかき立てられていく。

クォータービューは都市を表現する最高の手段だと思うが、同時に高い建築物の裏側が見えなくなり、線路や道路の敷設などに手間取るという、改善したい問題もでてきた。『A.Ⅳ.』でも『シムシティ2000』でも、次のようなさまざまな機能で、この問題の解決にあたっている。

・都市を平行に切断する「ヘイトカットビュー機能」『A.Ⅳ.』
・視点を裏側へ動かせる「回転機能」『A.Ⅳ.』
・視点を90度単位で動かせる「回転機能」『シムシティ2000』
・交通網のみを表示できる「スケルトン機能」『A.Ⅳ.パワーアップ』
・都市の断面図を表示できる「セクションカットビュー機能」『A.Ⅳ.E』

この問題に関する双方の機能を列記してみると、『A.Ⅳ.』と『シムシティ2000』の遊び方の違いもよく見えてくる。

『A.Ⅳ.』は鉄道敷設に重点が置かれ、高架や地下に線路や道路を敷設しようとすれば、「ヘイトカットビュー機能」や「セクションカットビュー機能」が必要なゲームだ。これは道路や線路の敷設がゲームの主題ともいえるからだろう。

一方『シムシティ2000』では、地下鉄や高速道路はゲームの進行にそれほど影響をあたえないサブ的な役割のもので、90度単位で画面が動かせれば、プレイヤーの〈見えない〉という要求は満たされ、他の機能は必要ない。行政面が主題であり、無視できることではないにしろ、交通網は主役ではないからである。

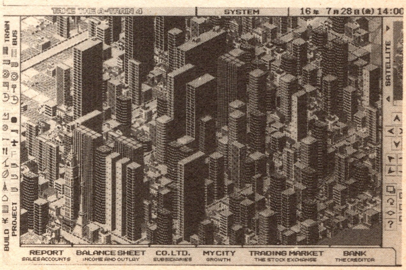
この遊び方の違いは、どちらのゲームが好きかの理由となる場合もある。

## 市長と社長の考え方の違い

もうひとつゲームのなかでの、プレイヤーの立場、社長と市長の違いについても触れておこう。

『シムシティ2000』は市長となって都市を発展させ、『A.Ⅳ.』は社長となって都市を作っていく。同じようにプレイヤーは万能だが、都市に対する考え方に大きな違いがある。

例えば公共施設を建設する。市長の場合は、市民のためにと考えるが、社長の場合はここに公共施設を建設して人を呼ぼう（列車に乗ってもらおう）という意識が働く。これが社長と市長の都市に対する考え方の違いである。つまり、市長はそこに住む市民のために働き（現実では違う人もいるかもしれないが……）、社長の立場で市民をみれば、住民はあくまでもお客さま。お客さまの喜ぶことはするが、最終的には会社経営のため、会社の発展のためとなるのが現実だ。ゲームをしている最中も自然とこの考え方に沿ってプレイしていってしまう。この点が双方のゲームのスゴイところかもしれない。「市長なんだから……」「社長なん



クォータービューでビルが立ち並ぶ姿を見るのは楽しい。（『A.Ⅳ.』）

だから……」と。プレイヤーをその世界に引きずり込んでしまうのである。

また、『A.Ⅳ.』は線路やバスの敷設方法にパズル的な要素、つまり、効率よく列車を走らせ、資材を運ぶにはどうしたらよいかなどが盛り込まれ、『シムシティ2000』は、効率を考えるよりも環境に重きを置いている。このこともプレイヤーを、社長と市長の立場へと導いている。

## 育成シミュレーションの都市は死んでいた

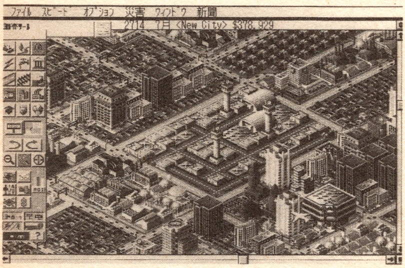
では、特徴と違いを述べたところで、新しいゲームの可能性について個人的な意見を述べていこう。

都市型育成シミュレーションの魅力の〈神の見えざる手〉に、最初のうちはひきつけられたものだが、プレイを重ねていくとふと気づくことがある。

「この都市は本当に生きているのだろうか」と。

プレイヤーのコマンド入力に対して〈見えざる手〉がこたえて、街は発展する。プレイヤーと〈見えざる手〉の合作で作られる街には数千、数万のバリエーションがあることはすでに述べた。しかし、このバリエーションも実は、ひとつの道筋にそったものでしかなかったのだ。

たとえば、『A.Ⅳ.』なら駅で人が乗り降りしてこそ街が発展する。



『シムシティ2000』の空港は、さまざまな形になっている。

『シムシティ2000』ならば区画を設定し、道路を敷いて電気を通す。極端ないい方だがこの方法でしか街は発展しない。他の方法では〈見えざる手〉は反応してくれないのである。

ゲームをはじめたころには夢にも思わなかったことだが、やりこんでいくと、ここに物足りなさを感じてしまう。

例えば、『A.Ⅳ.』ならば、なぜライバル会社が存在せず、自社の鉄道、バスの路線だけしか都市に許されていないのだろうかと。そして『シムシティ2000』ならば、市民は一本道で両端がつながってない、とても不便な道路があっても文句ひとつ言わずに住んでくれるのかと。

双方ともに現実の世界では、考えられないことだ。

プレイヤーは神となり、都市に住む市民は奴隷のようにいいなりだ。実際には聞こえてこないが、どうも〈神のご加護あれ〉と市民が祈っているような気がしてならない。ぜいたくな悩みかもしれないが、第一歩で感じた「ポコポコ」だけではものたりなくなってしまったのである。『シムシティ2000』はシム人間たちの息吹を感じる場面もあり、いいなりになっていないという意見もあるだろうが、それはプレイヤーの手の平で踊る人形だ。自らの意思で、暴れ回わる躍動感までは、残念ながら感じたことはない。

またアートディンクから発売されている『トキオ』には、電話など市民(区民)の〝生〟を感じさせられたこともあるが、やはり手の平からはみでたものではなかった。

## プレイヤーはゲームをやめてしまうのか?

もし、都市が意思をもち、プレイヤーの思い通りに都市を作れなくなってしまったとしたら、プレ

イヤーはゲームを投げてしまうのだろうか？

例えば、プレイヤーが実行できるコマンドと同じことを都市の住民も実行できるようにするというのはどうだろう。それでもまだ時間を止める機能があれば、プレイヤーのほうが圧倒的に有利だし、結果的にゲームを難しくするが、決してつまらなくしないと思う。

「市長や社長と同じことができる人が住民のなかにいるわけないじゃない」と思う人もいるだろうが、それは違う。本当の街を作っていくのは社長や市長ではない。都市に住む住民が主役である。あくまでも住民がいてこそ都市なのである。

話を戻して、〈住民がいてこそ都市〉という立場で、住民にプレイヤーが実行できるコマンドをすべて与えれば、プレイヤーの思惑とは違った、さまざまなことが都市に起こるだろう。いっときも目を離せず、時間を進めたりすれば街の住民の思い通りに都市が作られていってしまう。こんなスリリングな都市型育成シミュレーションでプレイしてみたい。プレイヤーの思惑通りに、繰り返し見た法則で都市が成長していくのは、そろそろ卒業してもよいころではないだろうか？

ただ、大切なことはプレイヤーも思い通りにいかなかったときに、ゲームをやめてしまうといった流れがあれば、ゲームはおそらく売れないだろう。それではソフトハウスも企画段階で足踏みをしてしまう。これは、プレイヤー側の問題で『シムシティ2000』になぜ「災害なしモード」があるのかを考えればわかることだろう。

## 自然破壊という奥深いテーマを感じる瞬間

また、〈自然破壊〉という面からも〈都市に住む住人に意思や性格をもたせたい〉というような思いがわいてくることもある。

『シムシティ2000』では、環境破壊が進めば、市民が市長に文句をいい、ひどくなれば暴徒となって市を襲う。

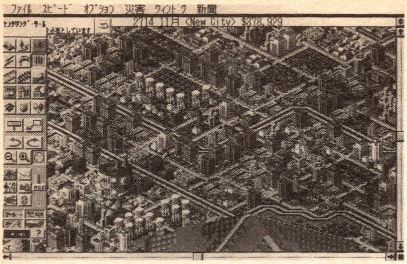
『A.Ⅳ.』では環境面をゲームに取り入れてはいないため、環境を破壊するのはプレイヤーの良心にゆだねられている。ただ、「緑は大切にしなければ……」と無機質な画面が心に訴えてくる場面に遭遇することもある。金をもうけることだけを考えながらプレイしているときには感じないかもしれないが、長くプレイしていると次々に地上げをして、緑を破壊していく自分の姿にハッとする。

都市の再開発を行うときも、自然破壊に似た感覚を味わう。生活している民家を街の発展のためとはいえ、いとも簡単につぶしてしまうからだ。ゲームの性格から都市はプレイヤーのもの、破壊もやむなしという考え方もあるが、どうも後味が悪い。都市に対する感情移入の度合いが強いときには、この傾向は顕著になる。いくらプレイヤーのものであっても、そこに住む人々のことを考えなくてよいものかと。

こう考えていくと、プレイヤーの性格が反映されるような手段は何かないものかと思ってしまう。粗暴に扱えば、都市や街はその行いに対して反撃してくるといったことだ。ある意味では『シムシティ2000』は、災害（暴動）などで反撃してくるが、プレイヤーが真面目、不真面目に関係なく起こる悲劇であって、都市が意志をもって反撃してくるといった趣向ではない。

市民レベルで考えるならば、地上げなどを進めれば、都市にはその筋のプロが横行し、外観は普通の街だが内情はボロボロの街に変化を遂げていく。『シムシティ2000』で交通局の予算をカットしたときに起こる交通網の寸断などが、いままでの市長の行いによって起こることへと変化すれば、その感覚が味わえるかもしれない。

また、『A.Ⅳ.』では、コンピュータが担当する地上げ屋を登場させ、彼らによって街が平地にされ、地上げされた土地はプレイヤーが手をつけられなくなる。地上げ屋（コンピュータ）が、建築物を建設したくなければいつまでも平地のままである。そして、「自分の行為が街に地上げ屋を横行させたのだと……」ということを学ぶ。つまり、都市への誤った行為が、そのままのレベルでプレイヤーの都市へと返ってくるのである。



左下に見えるのが人口６万5000人を収容できる巨大アルコロジー。（『シムシティ2000』）

今後の都市型育成シミュレーションゲームのなかに、そうしたプレイヤーの心がいやがおうにも反映されてしまうゲームがあってもよいと思う。

## テクノストレスにタイムマシン？

最後に、感じる人は少ないかもしれないが、テクノストレスの問題にもチョット触れておこう。いわゆる〈発展待ちの時間〉のことだ。すべてのゲームにスピードが要求される傾向の中で、都市型育成シミュレーションにも時間を高速で進める機能が用意されているが、やはりスピーディな格闘ゲームやシューティングゲームには勝てない待ち時間がある。

この時間をよくいえば、憩いのひととき〈コーヒーブレイク〉。悪くいえば、〈テクノストレス〉となる。やるべきことをやってしまったら、後は時間の経過を待つだけである。

ゲーム本来の楽しさをどこに求めるかにもよるが、根本的に時間を進める速さを最大限にあげる機能をつけてもよいと思う。

例えば『A.Ⅳ.』ならば、ボタンひとつで現在開発中の都市が1年後、3年後、10年後の都市に姿を変えて現れる機能である。『シムシティ2000』ならば、10年後、20年後、50年後といったところか。もちろん、その間に資金がなくなるような場合は、「10年後は倒産していました」「50年後の市長はあなたではありません」なんていうのもおもしろいと思う。

プレイヤーは、自分の都市の将来をタイムマシーンに乗って見ることができるわけである。確かにゲーム性を失うという意見もあると思うが、ひとつの機能として、おまけみたいなものとして考えてみたい。ある条件をクリアしないと実行できないようにして……。

現実の社長も市長も「発展を待つ時間があるものだ」として、そこまで考えてシミュレートされているなら、それはそれでスゴイことだと思うが……。

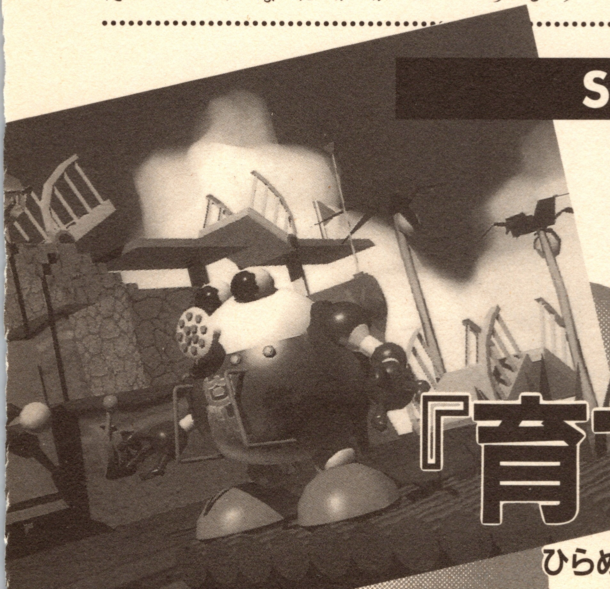
PROFILE
**夢野トビラ**
都市型シミュレーションの攻略本を数冊手がける。業界の発展のためには１ユーザーとして何をすべきかを模索中。

SPECIAL SCOOP

# AIと3Dと『育てゲー』

ひらめきと連想。このような脳のユニークな判断方法を、ゲームに生かせれば、実際の生き物に近い育成対象物を、生みだすことができそうです。

森川　幸人



初めにお断りしてしておくことが二つあります。

一つは、私は文化系の人間で、数IIBまでしかやっていないので、AIの数理的側面については、決して明るくないということ。もう一つは、私は、AIにはまっているということです。AIにフォール・イン・ラブ状態ですから、これから書くことは、「私の彼って、なんでもできてスゴイのぉ〜」と目をハートにしている女の子のおしゃべりと同じで、話半分（いや7割程度かな）に読んでいただいたほうがよいかもしれません。

## キャラが自然な形で学習してくれれば…

今、私はプレイステーション用のゲームを作っています。『がんばれ森川君2号（仮）』という、なんとも恥ずかしくてしかたないタイトルのゲームです。

このゲームは、一言でいえば、AIを使ったリアルタイム3Dの「育てゲー」です。

実はここ数年、この三つのこと（AI、リアルタイム3D、「育てゲー」）が、自分のなかのブームになっています。この三つの要素というのは、要するにゲームからお約束事をなくしたい、ということなんじゃないかと自分なりに分析しています。

具体的に言いますと、

例えば、スプライトとしてアクションのグラフィックを用意する場合、当然、起こりうるすべてのアクションが、あらかじめわかっていなければなりません。ゲームの仕様としては、キャラクターがどのような行動をとるか、あらかじめ規定されているということになります。キャラクターがどんなふるまいをするか設計者にもわからない、そんなゲームだとこういうことはできないわけです。

ところが、リアルタイム3Dだ

と、キャラクターの体の構成情報さえもっていれば、前もってデータとして用意されていないアクションでも、コンピュータが作り上げてくれるわけです。実は、いわゆる次世代機では、まだまだ計算速度は十分じゃなくて、動かせるキャラクターは、スーファミに比べてかえってチープなものになってしまいますが、予定調和的にならないということは、それにあまりある魅力だと思います。

また、私はどんなゲームをするときでも、「どこへいくか」とか、「何をやるか」とか、「好き勝手にやらせてくれよ～」というタイプなので、最近の「お手伝いゲー」（一から十まで指示されて、それ以外の手順を許してくれないゲームのこと）には、うんざりしています。

こうなったら、「育てゲー」に期待するよりほかはありません。キャラを一から育てるということは、キャラに好きな武器や防具を与えることなんかに比べて、はるかに自由度が高いことだからです。

キャラクターが育っていく過程にしても、○○アイテムを手に入れたから、××を覚えた。または、乱数によって、覚える覚えないを決定するというのでは、おもしろくありません。できれば、私たちが物事を覚えていくように、（私たち生き物にとって）自然な形で学習してくれるとありがたいわけです。

★　★

こんな思いで作っているのが、右のゲームです。契約上、なかなか具体的な話は書けないんですが、以下にＡＩについて、もう少し詳しく書きたいと思います。

## AIは三つの「模倣」にわけられます

ＡＩは、人工知能と訳されますから、なにやらすごくかしこいもの、ゆくゆくはＡＩ搭載コンピュータが、人類をその支配下においてしまう、そんなおそろしいシステムと考えてる人も多いでしょうが、実はもっとステージの低いものなんです（とりあえず現時点では）。

ＡＩは、われわれ生物のシステムを模倣したものです。鳥を観察して、飛行機を設計したのと同じコンセプトです。

ＡＩは、大きく三つのジャンルに分類することができます。一つは、われわれ人間の「考え方」を模倣したシステムで、エキスパートシステムと呼ばれるものがそれです。

このシステムは、「もしＡがＢなら、Ｃを行いなさい、そうでなければＤを行いなさい」といったルールをいっぱいもっています。起こりうると考えられるすべての事象について、ルールを設計するんです。



このＡＩは非常に精度が高いので、工業用ロボットなどに組み込まれています。ただ、問題もあります。第一にきまじめすぎてつまらない。第二に予想しなかった事態に対して対処ができない。第三に世の中、そう白黒はっきりした問題ばかりじゃない、などがあります。

二つめは、「遺伝」を模倣したシステムで、ＧＡ（ジェネティック・アルゴリズム／遺伝的アルゴリズム）と呼ばれています。最近、エアコンか何かで、これを組み込んだのもがありますが、こんな言葉が世間に露出するとは思ってもいませんでしたので、びっくりです。でもエアコンの何に使っているんでしょうか……？

このシステムは、いろいろな情報を遺伝子に見たてて、遺伝子的な突然変異、交差、交配を繰り返して、採用条件という自然選択（淘


　＊画面は開発中のものです。

汰）を通して、条件に合う情報群（遺伝子）を見つけだすという方法です。

「ほんとにこんな事でうまくいくんかい！」と、にわかには信用できないシステムですが、非常にうまく解答を見つけだしてきます。今回のゲームでも、少しだけこのAIを使っています。

最後の三つめは、「脳細胞の構造とそのネットワーク」を模倣したシステムです。これはNN（ニューラル・ネットワーク／神経回路網システム）と呼ばれています。このニューラル・ネットワークには、さらにいくつかのモデルがあります。

今、作っているゲームは、このニューラル・ネットワークのあるモデルを使っています（どのモデルを使っているかは、内緒です）ので、このAIについては少し詳しく説明します。

## 脳の判断システムはかなりファジーです

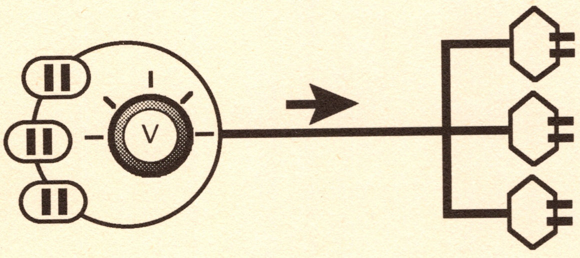
ご存じ（？）のように、脳細胞は、シナプスという形で他の脳細胞と結合しています。

NNは、脳細胞自体のシステムと細胞間の結合（ネットワーク）をモデル化したものです。モデルの詳細についての説明ははぶきますが、おおざっぱにいうとこういうことです。

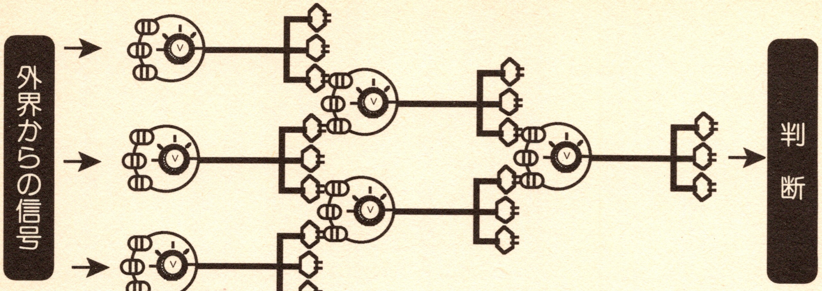
まず、ある細胞は、他のつながっている細胞から信号を受け取ります。通常、複数の細胞から信号をもらうことになります。

その信号の総計がある値を超えると、その細胞は「興奮」することになります。興奮すると、今度は、その興奮量に応じた強さの信号を他の細胞に与えることになります。

例えば、「おなかがすいた」という印象は、「胃の空っぽ状況」、「血液中の糖の量」、「ストレス」、「肉体の疲労度」などを総計して発生した印象ですが、これは、「胃の空っぽ状況」、「血液中の糖の量」、「ストレス」、「肉体の疲労度」細胞（実際にはこのような細胞はないと思いますが）が、それぞれの刺激の強さに応じた信号を「おなかがすいた」細胞に与えて、その信号の総計がある値以上になったので、「おなかがすいた」細胞が興奮したと考えます。




一つの脳細胞を上のようなモデルとして考える。細胞の頭には、雌型のコンセントがあり、ほかの細胞からの信号を受け取る。一方、足には雄型のコンセントがあり、ほかの脳細胞の雌型コンセントに接続される。細胞は、受け取った信号の総量がある一定以上の量になると、その強さに応じた量の「興奮信号」を雄型コンセントを通して、他の細胞に与える。




この図では、外界からの信号（例えば、光とかにおいとか）を受け取った細胞が、その刺激の強さに応じた「興奮」を次の二つに与える。二つの細胞もまた、受け取った刺激の強さに応じた「興奮」を最後の細胞に与える。最後の細胞は、受け取った信号の総量がある一定量以上だと「興奮」する。「興奮」すると、「悲しい」とか「逃げろ！」とかの感情が発生したり、行動判断が起こる。

また、「赤い丸」∨「日の丸」∨「梅干し」∨「すっぱい」などの連想記憶も、直列した細胞が次々と興奮信号をリレーしたことによって起こるものというように考えます。

ＮＮタイプのＡＩは、ですから、非常に賢い判断をしたり計算をしたりするというよりは、ひらめきとか連想とか、われわれの脳のユニークな判断方法を表現するシステムだと、私はそう思って使っています。

話をすこしゲームに戻します。いわゆる「育てゲー」を作るうえでは、いかに本物の生き物のように振る舞わせるかが、最大の問題点となります。これを演出するため、従来の「育てゲー」は、複雑なフラグを組み合わせたり、巧妙な乱数を使ったりしています。ところが、これらの試みは、あまりうまくいっていないような気がします。原因はどうも、これらのシステムより、実際の生き物のほうが、うんとファジーであるためであるような気がします。

このファジーさを組み込むには、ファジーな判断をする張本人である脳のシステムをそのまま利用すればよいのではないか、私のファジーな脳はそう結論したのでした。

## ＮＮタイプのＡＩは非常に魅力的です！

実は、ゲームの企画書をあげた時点では、私はＡＩについてほとんど何も知らなかったのですが、知らないものの強さというか、なんの憂慮もなく「今度のゲームには、本格的なＡＩを使うぞー！」と、高らかに宣言してしまったのです。

実際作りだしてみると、ＣＰＵの処理速度やＲＡＭの容量がぎりぎりセーフだったり、あれもはずしてこれも簡単にしてと、ＡＩの研究者が見たら、みけんにシワするような着崩した使い方をしなく

てはなりませんでした。
　そうこうしてでき上がった、このNN型AIは、思いっきり手前みそですが、非常に魅力的なものになりました。
　この脳（初期値を与えたAIをこう呼んでいます）は、人間のそれに比べたらとるに足らない能力ですが、経験を記憶し、この記憶を元に初めてのでき事に対して、推測し判断します。
　例えば、黒くて丸い爆弾にふれたら、爆発して、ひどくいたい目にあったとします。その後に、黒くて丸い虫に出会ったとすると、初めて会うにもかかわらず、この黒い虫をこわがったりします。この虫の形が爆弾と、その痛かった記憶を思いださせるからです。
　また、この脳には非常に個性がでます。2度と同じものができない。この個性的な脳は、同じ条件で、同じことを教えても、決して同じように学習しません。「あらかじめ答えを知っているんじゃないか」と、思われるくらい飲み込みの早いものから、何一つまともに覚えないものまで、実にいろいろな脳が生まれました。
　これは、ゲームバランスという面では、とんでもないことです。しかし、そんなことは、はなっから気にしていませんでしたので、平気です。
　また、同じ脳（学習開始前に脳を複製しておく）でも、教え方を変えると、その学習能力に大きな違いがでてきたり、詰め込み教育をすると記憶に混乱をきたす（人間でいう過学習というやつですね）ことがあったりします。これもまた、ふつうのゲームなら許されないふるまいなわけですが、生き物っぽくていいと考えています。

★　★

　こういったぐあいですから、このゲームで育てるキャラが、どのくらいのことを覚え、どのような判断をするか、また、あることに出会ったとき、いったいどんなふるまいをするのか、実際のところ、設計者の私にも正確にはわかりません……。
　これは、ゲームとしては、ホントぐあいの悪いことではあるのですが、一方、私自身もユーザーの一人になりきれるので、楽しみでなりません。
　このことは、ゲームを作るものとしてはポイントが高いのです。以前、RPG（MAC用ソフト『Samurai Mech』）を作ったことがあるのですが、完成後は、もちろん仕掛けもストーリーも知りつくしているわけですし、さんざんテストプレーしたので、しばらくは見る気もしなかったといった状態でした。
　こういう状況に比べたら、今回は、自分が第一のファンとしてプレーできるわけですから、ただで遊べることを含めもうけものです。

**PROFILE**

**森川幸人**

昭和34年4月生まれ。岐阜県出身（野口五郎と同じ）。有限会社ムームー代表。現在、プレイステーション用ゲーム「がんばれ森川君2号」（仮称）制作中。

## これからのキャラは自主性がなければ…

　ところで、そもそも「キャラクターがかってに育つといいなぁ」と考えるようになったきっかけは、『スーパーマリオ』でした。
　私は、マリオは大好きですが、同時に大変へたなので、何度も何度も「ステージ1の1」から、やり直さなければなりませんでした。
　きっと、マリオをやった人はみんなそうだと思いますが、こんなとき、「こんな面なんかお前が自分で行けよ。もう何度も行っただろ、




ちっとは道覚えろよ」という気持ちになりました。

できれば、電源を入れる前（つまり、私がゲームをはじめる前までに）にステージ7の2くらいまでさっさと一人でやってくれてて、電源を入れると、マリオが「先生、あとお願いします」と私を待っている。私がコントローラを手にすると、こちらに向かって深々と礼をする（よく見ると100人マリオもちゃんと達成している）。

私は「うむ」とうなずき、前方のファイヤーボールのタイミングに十分注意しながら、3歩下がってからBダッシュジャンプする。そんなんだったら、どんなに気持ちいいかとよく思っていました。

一方、RPGでも、自分の家はおろか父や母の名まえも覚えていない。ひどいヤツになると自分の名まえも教えてやらなくてはならない（おまけにカタカナしか読めないらしい）、そんな主人公ばかりでした。

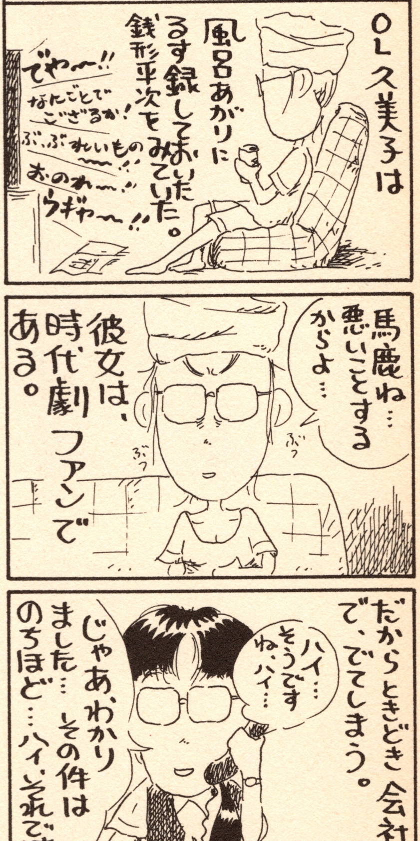
パーティーには、AIを組み込まれた仲間もいましたが、これがもう、ぜいたくに魔法を使ってくれたり、おかどちがいの敵を攻撃してくれたり、自分ばっかり体力回復をしたりで、まるっきり人のできていないヤツでした。

こっちは遊びじゃないんです。死ぬか生きるかの真剣勝負をしているわけですから、そんなヤツと旅を続けるわけにはいかない、「お前なんか一生馬車にしまっとくぞ！」といつも思っていました。

そんなんだったので、これからのキャラクターは、自分のことは自分でできるヤツ（例えば、以前行ったことのある所は自分で行けるようになるとか、傷ついたら一人で宿屋に泊まってくるとか、どの武器が使えるのかちゃんと言えるとか、買ってやったらいわれなくても自分で装備するとか……）でないといけないと思ったのでした。

# 前嶋昭人の まごころのツボ

## OL久美子の場合❶



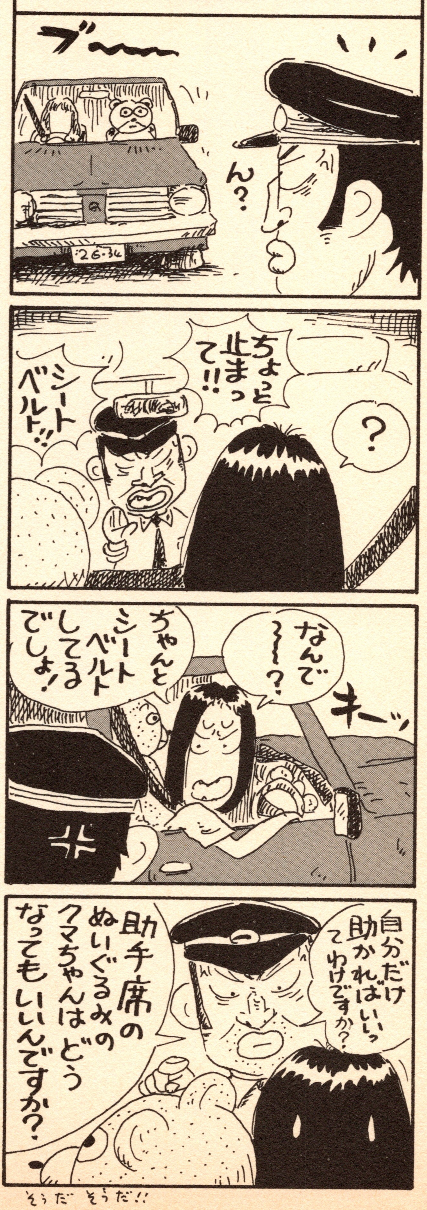

スゲー 苗字だこと…

## OL久美子の場合❷

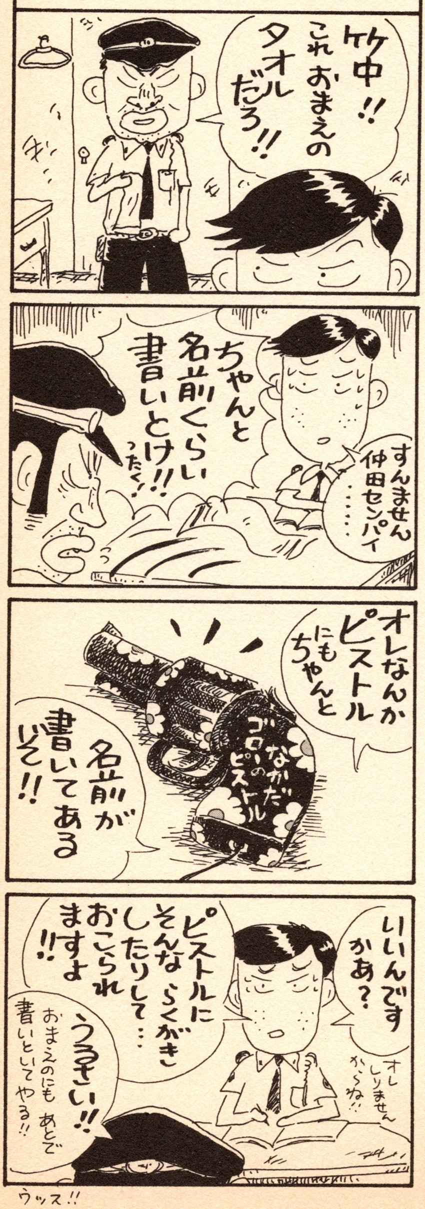



十手もって おどんなよ!

## オッス仲田センパイ❶




## オッス仲田センパイ❷



# 卒業〜クロスワールド〜

**ゲーム、小説、CDと、さまざまなメディアに展開している『卒業』が、今夏、新たな展開を見せる！**

## 『卒業〜クロスワールド』とは

『卒業〜Graduation』は1992年にパソコンゲームとして登場。プレイヤーは名門女子高校の教師となって、極端にひ弱だったり、不良がかっているなど、それぞれに問題を抱えた5人の生徒を1年間指導、ふさわしい進路へと送りだすことが目的。教育方針によって変化するパラメーターに合わせて、エンディングが変化する育成シミュレーションとしてのおもしろさに加えて、美しいグラフィックで描かれたキャラクターも人気を呼び、大ヒットを記録した。

その後、続編の『卒業II〜Neo generation』も発売されて、前作を上回る人気を博し、さらにはコンシューマ、小説、CD、コミックなどにも展開されていった。

そして、いま新シリーズの男子校版『卒業M〜Male Graduation』、女子高探偵ストーリー『お嬢様捜査網〜Lady's Detecive Story』が始まる。それを受けて登場したのが、4作品をすべて統合した『卒業〜クロスワールド』なのだ！

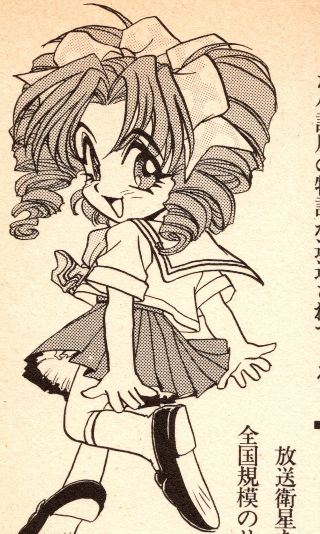


▲『卒業』シリーズのキャラクターが、全員登場する『卒業〜クロスワールド』。さらに物語は、いままで描かれなかった学校外へも広がった。横浜をモデルにしたオリジナルワールドがプレイヤーを待っている。



▲コミックにも展開。写真はメディアワークス刊のアンソロジー集。

# 『クロスワールド』はプレイ・バイ・メイル



## P.B.M.とは

プレイ・バイ・メイルとは、手紙を使って行うRPGのこと。プレイヤーがゲーム世界の住人となるキャラクターをつくってエントリーする。月に1回そのキャラクターにとらせる行動内容を、手紙や専用のシートに書いて送ると、マスター側（ゲームの主催者）から、そのキャラクターが主人公となった小説風の物語が返送されてくる。

プレイヤーは内容を読んで、ストーリーの流れを考えながら、次回の行動内容を考える……、ゲームはこの手順を繰り返して進んでいく。

手紙を書くだけで全国どこからでも参加できるため、ひとつの世界を数千人規模のプレイヤーたちで造り上げていくことができるという、スケールの大きさが魅力だ。

## PCM放送とは

放送衛星を使用したラジオ放送。全国規模のリスナーをもち、種々のメディアミックス番組を展開している。なお、受信するには、専用のチューナーとアンテナが必要。

## PCM放送とリンクした新タイプのP.B.M.

『卒業～クロスワールド』ディレクター　大島栄次

『卒業～クロスワールド』は、放送衛星を利用したラジオ放送である、PCM放送とリンクした初のP.B.M.です。

両者は、現在進行形でリンクして展開しています。PCM放送を行っているZ-SKY（ズィー・スカイ）が、P.B.M.のゲーム世界のなかにも登場するのはもちろん、そこで行われていることもニュースとして放送されます。

つまり、P.B.M.で発生した事件が、PCM放送というメディアを通じて全国のリスナーに伝えられているのです。特に『P.B.M.インフォメーション・コーナー』は、エントリー方法などをはじめ、毎回ゲームに関するいろいろな情報を提供しています。もうこれは、一種の仮想現実といえるでしょう。

なお、PCM放送は、P.B.M.の開始に先がけてリスナーたちを横浜市中区へと誘い始めました。この結果が、どのようにP.B.M.に影響を与えていくのか。実に楽しみなところです。

●コメンテイター・プロフィール
**大島栄次（おおしま・えいじ）**
㈱M2所属のゲームクリエイター。『卒業～クロスワールド』ではディレクターを務める一方、PCM放送の脚本も担当している。

# P.（プレイ）B.（バイ）M.（メイル）のメディアミックス性

『卒業～クロスワールド』は、人気の『卒業』シリーズを、一挙にまとめ上げたゲームだ。

だが、それだけでなく「プレイ・バイ・メイル」というメディアにおいても、新機軸の試みが見られる作品なのである。

**●双方向性の魅力**

PCM放送とリンクするということは、どういう意味があるのだろう？

前ページの記事にもあるように、両者がリンクしているということは、互いに影響を与え合うということだ。

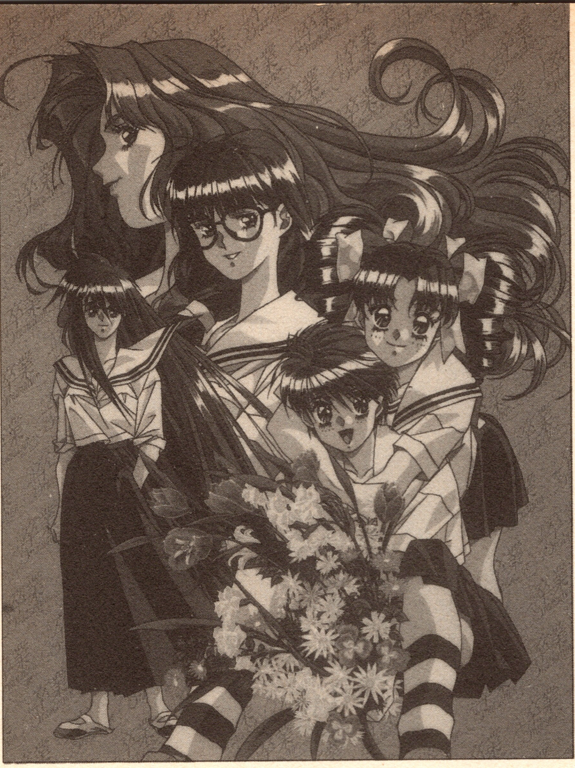
例えば、キャラクターの行動によって、ゲーム世界に大きな事件が起きたとする。ゲームが単独で存在していると、それはひとつのイベントで終わってしまうが、他のメディアとリンクしているとようすが変わってくる。

キャラクターがゲームで引きおこした事件は、世界における「事実」として、PCM放送のニュースに流れる。

この場合、ゲームに参加しているプレイヤーは、自分たちの行動をP.B.M.というひとつのゲームの枠を超えて知ることができる。なおかつ、それがゲームに参加していないPCM放送のリスナーにも、彼らの活躍を知ってもらうことができるのだ。

従来も、小説を映画化するなどメディア間を超えた結びつきはあったけど、P.B.M.はもともとプレイヤーの行動を反映させやすいゲームである。

現実世界で扱われる虚構世界の現実。PCM放送とのリンクは、単に二つのメディアが結合したというわけではなく、一種のバーチャル・リアリティとしての可能性を広げる展開なのである。

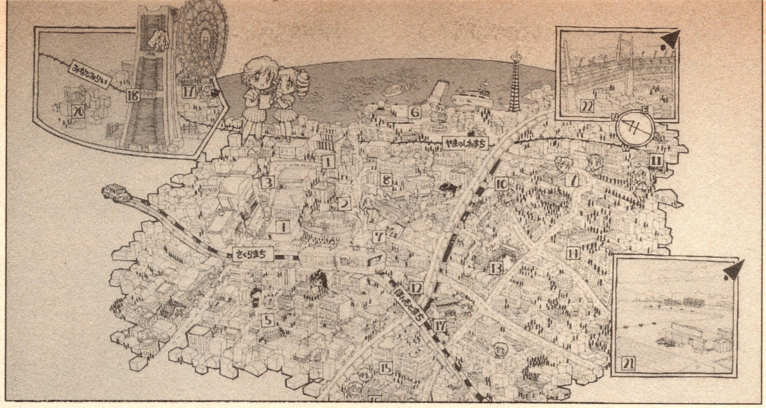


▲『卒業～Graduation』の5人組。高城麗子（左上）、新井聖美（左下）、中本静（中央）、志村まみ（右中段）、加藤美夏（右下）。

## 入会方法

P.B.M.『卒業～クロスワールド』に参加をご希望の方は、左記までご連絡ください。

〒130 東京都墨田区錦糸1-12-13 伸和ビル3F ㈱M2 P.B.M.事業部「コミック・パンフレット請求M係」まで。



▶『クロスワールド』の全体図。実際の横浜をモデルにしている。

# これが『クロスワールド』だ！

『卒業～クロスワールド』のバーチャル・リアリティ性を強化しているのが、舞台の設定である。

舞台となっている『クロスワールド』は、実在の横浜市中区をモチーフにしている。

中区といえば、みなとみらい、山下公園、中華街、マリン・タワー、本牧など港ヨコハマの雰囲気を色濃く伝える観光スポットだ。「クロスワールド」でも、いま記したような場所はすべて設定されていて、このなかに今までの『卒業』シリーズに登場するキャラクターたちの家もある。

例えば、『卒業』の加藤美夏の実家であるそば屋『長寿庵』が新元町（実在の横浜元町の西半分に該当）に、『卒業II』の谷由利佳の家が経営しているフレンチ・レストランが山ノ手町（同じく山手町にあたる）にあったり、といったぐあい。

プレイヤーは、この街で『卒業』シリーズのキャラタクーとともに生活していることになる。

だから、ゲームや他のメディアでは、受動的にしか接しられなかったキャラクターたちといっしょにアルバイトをしたり、遊びにでかけたり、はてはデートをすることもできるわけだ。

さらに、中華街の地下に存在する闇の異種格闘場など、現実の横浜ではおこりえない世界も用意されていて、仮想現実ならではのおもしろさを合わせもつ世界になっている。

## COMENT

**ヘッドルーム代表　窪田正義（くぼた・まさよし）**

1992年に初めて世にでた『卒業』は、その後、数多くの移植やアニメ・CDドラマ等へのメディア・ミックス展開を繰り広げてきました。これも、多くのユーザーの方々が、作品を応援してくださったおかげだと思います。

多くの展開のなかで、私たちはキャラクターたちが、それぞれの作品世界で自由に遊んでくれることを、つねに願っておりました。

そして『クロスワールド』では、新たな仲間も加わり、さらにユーザーの皆様とともに、仮想学園体験ができるということで、おおいに期待しております。

いつも、彼女らを早く卒業させてあげたいと言いながらも、まだまだ、そうもいかないようです。今後の展開に、ご期待ください。

# P.B.M.のプレイを『卒業』のキャラが紹介！

さて、プレイ・バイ・メイルとは具体的にどのように進むゲームなんだろう？

もちろん、「百聞は一見にしかず」、実際にやってみるのがいちばんいいんだけど、どんなものかぐらいは知らないと、そうオイソレとやろうって気にもならないよね。

そこで、ここでは『卒業』シリーズの人気キャラクターたちに集まってもらい、彼らによるP.B.M.『卒業～クロスワールド仮想体験リプレイ』を企画してみることにした！　このキャラクター・リプレイで『卒業～クロスワールド』の世界の雰囲気をつかんでほしい！

## 登場キャラクター

ゲームの案内役をつとめてくれるのは、シリーズ第1作『卒業』に登場する志村まみ、中本静、加藤美夏の3人。

『卒業』ファンの人には、おなじみの3人かもしれないけど、あらためて紹介しておこう。

**志村まみ**

感情表現豊かで独特の感性をもつが、気分屋で幼いところがある。ぬいぐるみ集めやアニメが好き。

**中本静**

病弱でひっこみ思案な性格をしていて、うまく自分を表現できない面がある。学力はかなりのもの。

**加藤美夏**

明朗快活。ありあまる元気に満ちた女の子。スポーツ万能。他人との接し方もうまい。

では、前代未聞のキャラ・リプレイ、いよいよ開幕！



▲『卒業II～Neo Graduation』の5人組。石橋美佐子（左上）、犬塚さおり（右中央）、シンディ桜井（左下）、谷由利佳（右下）、安田舞奈（左中央）。

## エントリー

**中本静**「……というわけなんだけど、何をすればいいのかしら？」

**志村まみ**「『ぴー・びー・えむ』ってなぁに？　まみちゃん、全然知らな～い」

**加藤美夏**「ま、ともかくやってみようよ。え～と、まず『コミック・パンフレット』っていうのをとり

よせて……と」

ゲームを始めるにあたっては、まずワールドの概要や入金方法などの事務手続を、コミックによってわかりやすく説明した『コミック・パンフレット』を請求します。86ページの請求方法に従って申し込めば無料で手に入れることができます。

**美夏**「はい！ パンフレットがきたよ！」

**静**「え～と、どうしたらいいのかしら……？ あら、ここに説明があるわね。えーと、〈学費〉というのを払えばいいのかしら？」

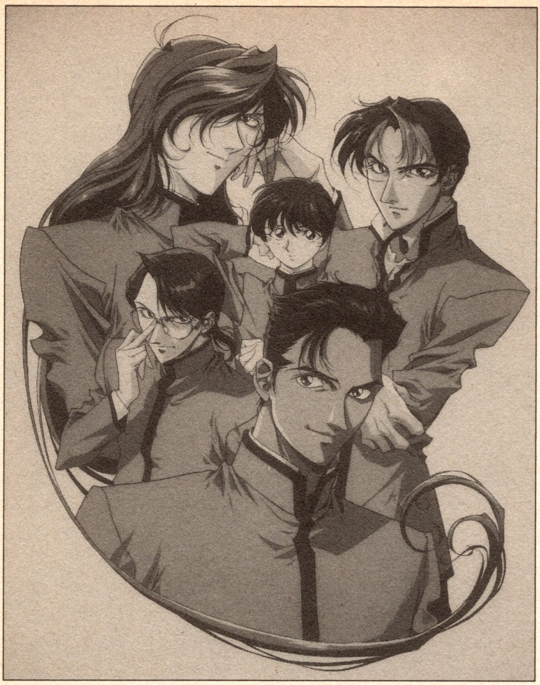
**まみ**「〈学費〉？」

**美夏**「よーするに、ゲームに参加するための登録料のことみたいね」

**静**「〈学費〉を払うと、『スタートセット』っていうのがくるのね」

**美夏**「どれどれ……『スタートセット』がくれば、キャラクターをつくるために必要なルールがわかるようになっているんだね」

『スタートセット』は、このようにパンフレットを見て請求することもできますが、全国のホビーショップなどで購入することも可能です。詳しくはお近くの店頭でおたずねください。



▲『卒業M～Male Graduation』の5人組。高城紫門（左上）、新井透吾（右上）、中本翔（左下）、志村美希麿（中央）、加藤勇祐（手前）。

## キャラ・メーキング

**静**「『スタートセット』がきたわ」

**美夏**「よーし、じゃキャラつくろうっと」

**まみ**「まみちゃん、ヒーロー物がいいーっ!!」

**静**「あ、あのね、まみ。これ、学校が舞台みたいなんだけど……」

**美夏**「『キャラクターは、清華女子高校か誠龍高校に通う高校生になります』だって？ ねぇねぇ、みんなどっちにする？」

**まみ**「まみちゃん、カッコいい男の子にするーっ！ それでね、それでね、街中の悪いヤツ、みんなやっつけちゃうんだぁ」

**美夏**「そ、そんなことできるの？」

**まみ**「だって、ここに書いてあるよ。横浜公園の不良グループとか、本牧の暴走族だとか、中華街の格闘家だとかが、暴れてるんだって」

**静**「怖い……あ、あたしは清華の生徒になって図書館にでもいるわ」

**美夏**「やっぱり、青春といえば、ロマンス、これよね！ よーし、あたしも清華！ 誠龍の美形と仲よくなっちゃおうっと」

**まみ**「あ～、ずるい、ひとりだけ」

**美夏**「だって、まみは『横浜の正義の味方』になるんでしょ」

**まみ**「ふえ〜ん、いいよーだ、美夏ちゃんの彼氏見つけてやっつけちゃうからぁ〜」

**静**「それって、悪役のやることじゃないかしら……?」

## アクション

**美夏**「で、キャラできた?」

**まみ**「はーい、はーい! まみちゃんは体力バリバリの正義の味方!」

**静**「わたしは清華の女の子。本が好きでいつも図書館にいるの。勉強はできるんだけど体は弱いのよ」

**美夏**「え? ねぇ、静。それって、ちょっと似すぎてない?」

**静**「ダメかしら?」

**美夏**「だめじゃないとは思うけど……どうせなら、自分がふだんできないことをやったら?」

**まみ**「じゃあ、美夏ちゃんはぁ?」

**美夏**「あたしは清華の女の子。とっても内気な子で、しとやかで、心に秘めた恋人がいるんだけど、気が弱くて、どうしてもいいだせないで悩んでいるの」

**静**「美夏とまるっきり逆ね」

**まみ**「なんかギャップありすぎ」

**美夏**「いいの! それより、このキャラに何させるか考えようよ」

キャラクターができたら、次に彼らがゲーム世界のなかでどんな行動をとらせるかを考えます。これは「アクション」と呼ばれます。

**まみ**「あたしは中華街にケンカにいく。悪いやつ、やっつけるんだ」

**静**「あたしは落ち着いて本でも読めるような場所に行きたいから……そうね(地図を見る)……横浜美術館に行くわ」

**美夏**「あたしは、喫茶店にアルバイトに。彼と旅行に行きたいと思ってお金ためてるの。でもいいだせないからたまっていくだけ」

**静**「行動内容って、こんなのでいいのかしら? なんだかいいかげんに決めちゃったけど」



▼『お嬢様捜査網〜Lady's Detective story』の5人組。綾小路公子(手前左)、綾小路美幸(手前右)、周麗華(上中央)、ニーナ・キーロフ(左中央)、竜崎陽子(右中央)。

**美夏**「……うーん……でもいいから、送ってみようよ。ダメならまた考えればいいんだし」

**まみ**「わーい、送ろう! まみちゃん、どうなるのかなぁ? 悪い人に捕らわれてピーンチ、とか」

**静**「まみ……それはヒロインの役割よ」

## リアクション

しばらくすると、キャラクターが主人公になった小説風のリアクションが戻ってきます。

**静**「リアクションきた?」

**美夏**「うん、きたよ。けっこう活

躍はしてた。でも、彼のことはあんまり書いてなかったけど」

**まみ**「まみちゃん、街へいったよ。えーと……本牧ってとこ。悪いヤツはいなかったけど、バイクが突っ込んで大火事が起きてたの」

**美夏**「あれ？　あたしのには、本牧へバイクレースを挑みにいく人たちの話が載ってたよ」

**静**「関係あるのかしら？　わたしのには、特にバイクにからんだ話はなかったけど……」

**美夏**「いろんな話がいっしょに進んでいるんじゃないのかな」

**静**「とすると、これはやっぱり、ゲームのストーリーとか、自分のキャラの特徴を考えて、行動内容を決めたほうがいいわね」

**美夏**「そうねぇ……うーん、だれか教えてくれるといいだけどなぁ」

**まみ**「まみちゃん、もっとキャラを活躍させたいよぉ！」

**静**「そうね……とにかく、リアクションをよく読んでみましょうよ。ストーリーの内容をつかめれば、先が読めんじゃないかしら」

**美夏**「リアクションといっしょにきてる『キャラクターリスト』って何だろ？　……住所とかが載ってるけど」

**静**「いっしょにリアクションに登場したキャラクターみたいね」

**まみ**「ねぇ、この人たち、なんか知らないかなぁ？」

**静**「『プレイング・ブック』にあるんだけど、プレイヤー同士が手紙を書いてお互いに情報を交換するとか、やるといいんだって」

**美夏**「やってみる？　でも、ここに書いてある人のだれに送ればいいんだろ？」

**まみ**「男の人にしよ、ね、ね」

**静**「いっしょにきた雑誌にも、このリアクションと関係する内容の記事があるわね」

　リアクションとともに月刊情報誌『Discovery』が送られます。1本のリアクションからだけではわからないゲーム全体のことや、投稿ページなどが記載され、次のリアクションを考える際など、非常に重要となります。

**美夏**「じゃあ、あたしは手紙書くから、静はリアクションや情報誌を調べておいて」

**まみ**「まみちゃんはなにするの？」

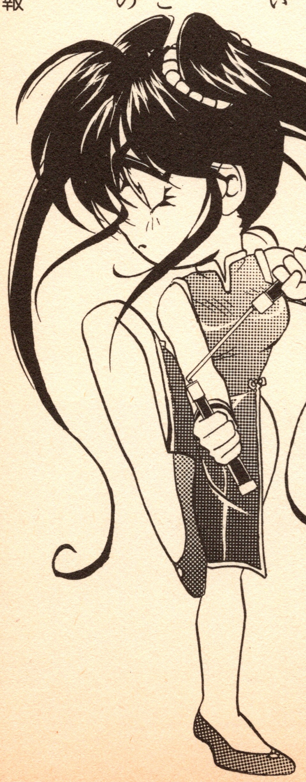
**静**「『プレイング・ブック』をよく読んで、自分のキャラのことをもっとよく知っておけば？」

**まみ**「うん、そうする」

**美夏**「よーし、今度はもっと活躍してやるぞーっ!!」

　ゲームはこんな感じで、進んでいきます。

　どうですか？　興味をもたれた方はパンフレットだけでもとりよせてみたらどうでしょうか？　仮想の現実が息づく不思議な世界があなたを待っています！



# 創世記『スタートレック』の旅立ち

個人向けのコンピュータ（創世記のころの言葉でいえばマイコン）が生まれてから、20年近い歳月が流れた。当時のマイコンは、日本語ワープロや表計算といったものとは無縁の存在だった。しかし、そのころから今にいたるまで、しつこく受け継がれているソフトの分野がある。そう、この雑誌のテーマにもなっている、ゲームだ。

デジタルゲームの歴史上、いわゆるゲームらしいゲームの最初のものといえば、『スタートレック』が挙げられる。

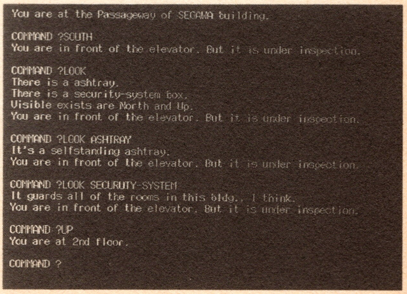
『スタートレック』は、映画にもなった、アメリカの人気SFテレビドラマである。ゲーム版は、もともとはアメリカのコンピュータおたくが作った、今でいうならフリーウエアみたいなソフトだ。

# COMPUTER'S GAMES

Writing by 松戸　寿志

日本に入ってきたのは、プログラミング言語のBASICとほぼ同時。当時の日本のマニアたちは、TK―80（NEC）やH68―TR（日立）などのワンボードマイコンでBASICを動かすべく奮闘していた。合言葉は「BASICを動かして、『スタートレック』で遊ぼう」。そのため、I／O（工学社）やASCII（アスキー）といった初期のコンピュータ雑誌には、機種別に『スタートレック』のプログラムリストが、何度も載ることになる。

ゲーム自身についても、簡単に説明しておこう。プレイヤーは、宇宙連邦の戦艦USSエンタープライズの艦長となり、敵クリンゴン戦艦を撃沈する、というのが目的。CRTディスプレイが一般的ではないころに作られたせいもあって、固定したゲーム画面をもたず、コマンドに応じたメッセージがでてくるだけの、テキストオンリーのゲームだった。



シンプルな『スタートレック』の画面。

ゲームの進行も、コマンドを入力して進んでいく非リアルタイム形式。それでも人気は高く、さまざまなルールが追加され、改良が加えられていった。たとえば、I／O誌に載った『オールキャスト・スタートレック』（FM―8用、'82年）もそのひとつ。エンタープライズのブリッジとクルーの顔のCGを組み合わせた、グラフィック主体の『スタートレック』モノであった。

ついでに、そのころのハードウ

エア事情もざっと見ておこう。今でいうパソコンらしきものは、アメリカ製が主流で、APPLEⅡがその先駆者。これに、先ごろ倒産したコモドール社のPET、さらに大手家電メーカーのタンディラジオシャック社が、TRS-80で続いた。国産では、シャープのMZ-80Kと日立のベーシックマスターが最初。現在の主流派、NECの最初のパソコンPC-8001が発売されるのは、'79年のことになる。

## アクションゲームと雑誌掲載ソフト

『スタートレック』はさまざまなバリエーションを呼び、似たタイプのゲームもいくつか生みだした。とはいえ、いつまでもスクロールオンリーの〈ワンパターンゲー〉だけでは、進歩はない。ちょうど、『スペースインベーダー』が流行していた時期でもあり、アクション

# THE HISTORY OF PERSONAL

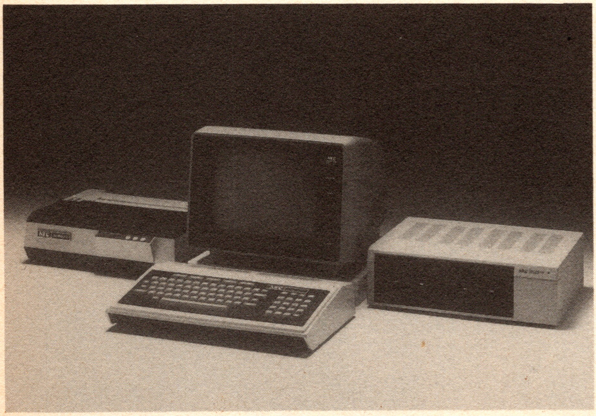
ゲーム（リアルタイムゲームともいっていた）を動かすことが、コンピュータユーザーの次なる目標となった。

ASCIIでは、'78年5月号の『STAR WARS GAME』（PET用。今なら版権の関係で絶対載らない）が、その手の最初の作品。ターゲットスコープ上に現れるTIE FIGHTERを撃ち落とすゲームで、一応3Dぽく作ってあるが、BASIC言語で作れているため、敵が近づいたり、あるいは星が流れたりといった高級なことはしてない。

ならば機械語で作ればいい、ということでPET版（'79年4月号）、APPLEⅡ版（'79年9月号）の『スペースインベーダー』が掲載される。

もっとも、ASCIIではゲームはあくまでも記事の一部であり、誌面がゲームで埋まることもなかった。

一方、当時のライバル誌I/Oはというと、対照的にゲームソフトを積極的に掲載していく。折しも、カラーグラフィック機能をもっ



NEC初のパソコン、PC-8001。PC-98のルーツである。

た国産の新しいパソコン、PC－8001（NEC、'79年）やベーシックマスター・レベルIII（日立、'80年）、FM－8（富士通、'81年）が発売されたころである。読者投稿を募集し、機械語のゲームをメインとした記事展開を行った。それらのゲームは、オリジナルもあったが、『ギャラクシアン』などのゲームセンター産のゲームも多かった（もっとも版権がうるさくなり、オリジナルの名まえは使えなくなっていくのだが）。

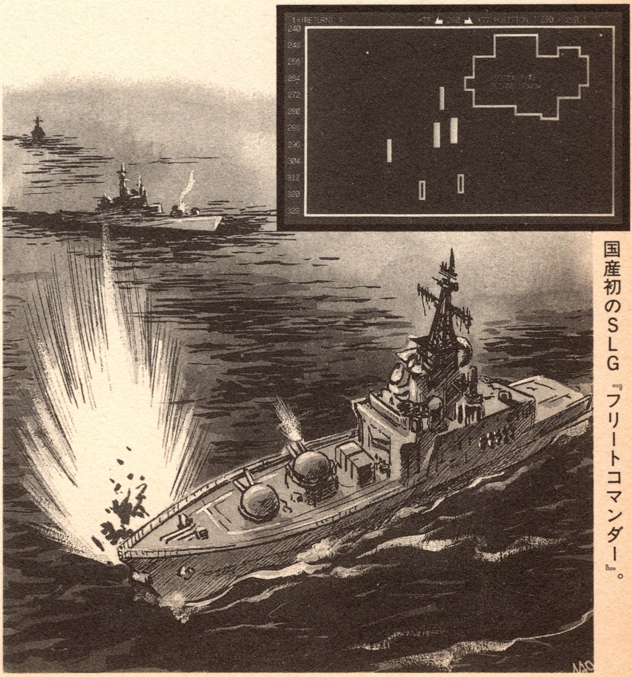
読者にしてみれば、自分で打ち込む手間を考えなければ雑誌1冊の値段でゲームソフトが手に入るのだから、この手法は人気を呼んだ。なお、オリジナルのいくつかは、後に「コンパック」ブランドで市販されることになる。

## 元祖SLG『フリートコマンダー』

誌面をゲームだらけにすることだけは避けたASCIIだが、新しい分野を紹介することに関しては、積極的だった。それは、ゲームについても同じこと。新しモノ好きの性質は、当時も今も変わっていない。

'80年10月号の特集は、「シミュレーションゲーム」。シミュレーションという言葉自体は、それまでの誌面にも何度かでてきたが、ゲームとなると話は別。この特集では、まずシミュレーションの歴史が語られ、ボード版ウォーゲームやマネージメントゲームとともに、海外で発売されている『コンピュータ・ビスマルク』『コンピュータ・アンブッシュ』（ともにSSI社製、APPLEII用）の二つのゲームが紹介されている。

と同時に誌面に登場したのが、『フリート・コマンダー』（PC－8001、MZ80K用）。国産初のシミュレーションゲームは、やはり戦争モノであった。



国産初のSLG『フリートコマンダー』。

『フリート・コマンダー』は、今でいうなら戦術級シミュレーションゲームで、インペリアル・プロトンとユナイティッド・アルゴンという二つの架空の国で争われる艦隊戦をテーマにしている。もっとも架空とはいえ、プロトン軍の戦艦がヤマトやナガトであるように、第二次大戦時の日本とアメリカがモデル。プレイヤーが受けもつのは、プロトン側だ（当然？）。

コンピュータの思考はまだ弱かったし、グラフィックも今となっては貧弱に見えるが、ゲームそのものは本格的。アクションゲーム全盛の時代にあって、新鮮に見え

たのも事実である。

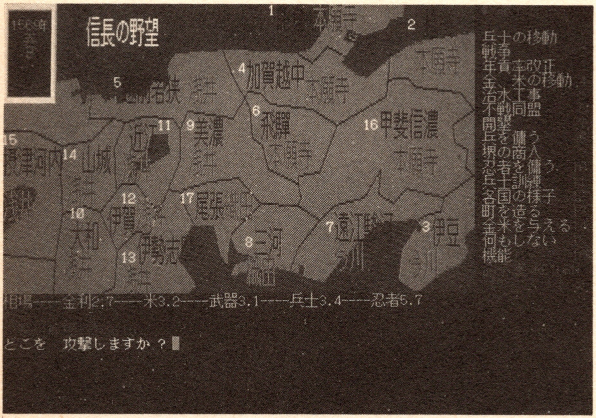
ASCIIでもこの記事の人気は高かったらしく、その後、年に1～2回のペースでシミュレーション特集を続けていく。そのなかには、『ゴルフゲーム』『ヨットレース』といったジャンルのものもあったが、圧倒的に多かったのはやはりウォーシミュレーションであった。

## ショップブランドのパッケージソフト

シミュレーションの次は、アドベンチャーゲームへと話は続くのだが、その前に雑誌掲載以外のソフトについて、見てみることにしよう。いわゆるパッケージソフトの元祖は意外に古く、70年代後半のAPPLEⅡやMZ－80Kのころに登場している。といっても、そのころはゲームを専業とするソフトハウスはなかった。初期のパッケージソフトは、コンピュータを売るショップ（当時でいえばマイコンショップ）が、作って売っていたのである。

たとえば、今や秋葉原を代表する大手パソコン専門店になった九十九電機もそのひとつ。当時の広告を見ると、『スペースインベーダー』や『ヘッドオン』、『スタートレック』、『麻雀』といったゲームソフトが、APPLEⅡやPC－8001用として販売されている。

そのほか、秋葉原駅前のラジオ会館の5階にあった富士音響（RAM）、今はなくなってしまったCOSMOS秋葉原といったショップも、オルジナルソフトを作っていた。




光栄の出世作となった『信長の野望』。

当時のコンピュータは、まだカセットテープが記憶媒体の主流であったため、それらのソフトは、カセットのケースに入って売られていた。説明書も、コピーのペラ1枚などというのが、ほとんどだった。値段も、1本3、000円前後。BASICでお手軽に作られたハズレソフトも多く、要するにゲームと名がつけば、なんでもよかったのである。

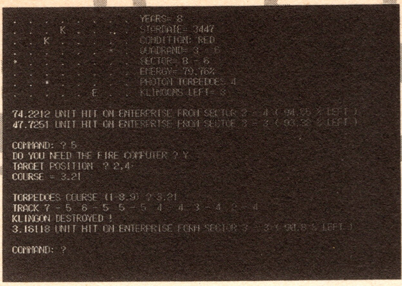
もっとも、ゲームのソフトハウスで、ショップをやっていたところは、けっこう多い。日本ファルコムやシステムソフト、あるいは今をときめく光栄もそうだ。光栄のデビュー作は歴史シミュレーションの『川中島の戦い』だが、初期のころは早稲田の学生あたりに作らせたゲームソフトも販売していた（迷作『ホイホイ』がそのひとつ。ゴキブリ捕獲シミュレーションであった）。『信長の野望』がでたのは'83年。それでも、当時はアダルトソフトやアドベンチャーゲーム、ロールプレイングゲームなどジャンルを問わずソフトをだしていた。「歴史シミュレーションの光栄」となるのは、まだ先の話である。

## パロディが生んだアドベンチャー

アドベンチャーゲームの話に戻

ろう。国産アドベンチャーの元祖はというと、これもASCIIの誌面を飾った作品だ。しかし、シミュレーションゲームの『フリート・コマンダー』とはちょっと違った経緯で掲載されている。

ことは、'81年4月号のASCIIにまでさかのぼる。この号の中程に、エイプリルフール特集「年刊ア・スキー」があった。内容は、パロディ記事や、『スタートレック』をもじった『アーストレック』という冗談ゲームなどが載っていたのだが、読者のウケもよかったのだろう。翌'82年4月号には性懲りもなく「年刊ア・スキー第2号」を掲載。このときの目玉になったのが、本邦初のアドベンチャーゲーム『表参道アドベンチャー』(PC-8001、MZ-80K用)である。



『表参道アドベンチャー』。メッセージは英語。

企画はパロディでも記事はまともで、シミュレーションゲームのときと同じく、「アドベンチャーゲームとは何か?」という説明から始まる。『表参道アドベンチャー』も、ゲーム自身はパロディでもなんでもない、なぞ解きのあるちゃんとしたアドベンチャーゲームである。ただし、テーマはパロディだ。なにしろ、「ある斜陽のマイコン雑誌の編集スタッフとなり、ライバル誌アスキーを追い落とすべく、ある種の破壊工作を行う」のが目的なのだから。

写真でもわかるとおり、『表参道アドベンチャー』は、グラフィックなどいっさいない、テキストタイプのアドベンチャーだ。コマンド入力も、今のアドベンチャーのような選択式ではなく、自分で考えて入力しなければならないものだった。おまけに、メッセージやコマンドはすべて英語。ゲームの進め方のヒントも、記事中では最低限に抑えられた。それでも、読者はシミュレーションゲーム特集のときと同じく、新しいジャンルのゲームに挑戦したのである。

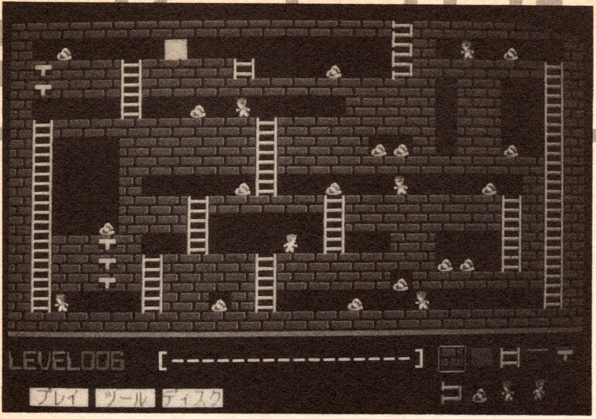
ちなみに、翌'83年4月の「年刊ア・スキー3号」(なんと、別売の別冊)にも、アドベンチャーが載る。『南青山アドベンチャー』(PC-8001、PC-8801、MZ-80K、PASOPIA用)である。そして、初期のパッケージソフトをリードしていくのは、シミュレーションではなく、明らかにアドベンチャーであった。



RPGを定着させた『ブラックオニキス』。

## そして、ロールプレイングへの道

シミュレーション、アドベンチャーとくれば、残りはロールプレイングとなるわけだが、これはかなりあとの話になる。'81年には、アメリカで『ウルティマ』も『ウ



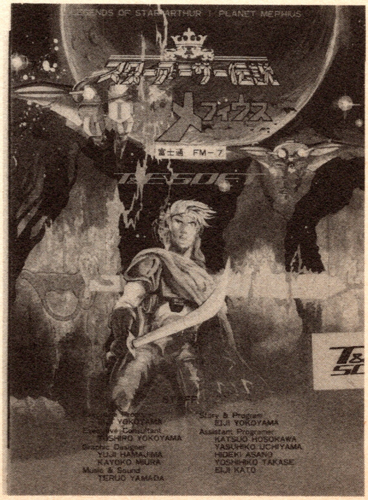
パソコンだけでなく、ゲーム機にも移植された。

ィザードリィ』も発売されているのだが、日本でプレイされるようになるのは、ずっと先の話だ。

さて'82～'83年になると、ハードウエアの普及にともない、少しずつソフトハウス製のゲームがでてくる。当時のゲームで多かったのは、アクションとアドベンチャーゲーム。とくにアドベンチャーは、初期のテキストタイプから、グラフィックもでるタイプへと移り、人気も高まっていく。国産初のグラフィックアドベンチャー『ミステリーハウス』(マイクロキャビン)や、T&Eソフトの出世作『惑星メフィウス』は、このころの作品だ。

アクションでは、海外の名作『ロードランナー』(ブローダーバンド)が、システムソフトの手で国産各機種に移植されていく。一方、国産ゲームでは、エニックスの『アルフォス』と『ドアドア』が印象深い。どちらも、「第1回ゲーム・ホビープログラムコンテスト」の受賞者の作品。前者は、『森田のバトルフィールド』で大賞を受賞した森田和郎氏の作品で、『ゼビウス』モドキの縦スクロールシューティングゲーム。氏は、当時ASCII誌上でさかんに行われていた、最強のオセロソフトを決めるコンテスト「マイクロオセロリーグ」の常連でもあった。一方、後者は『ドラクエ』シリーズで有名な中村光一氏(現チュンソフト社長。当時は高校生)のデビュー作。ちなみに、このコンテストの受賞者のなかには、堀井雄二氏の名まえもある。

というところで、ロールプレイングの話に移ろう。例によって、最初はASCII。'83年5月号では、「ロールプレイング・ゲーム」特集とともに、『アルフガルド』(FM-8/7用)が掲載される。しかし、これはシミュレーションやアドベンチャー特集のときと違い、それほど話題にならなかった。国産の本格的なロールプレイングは、その年の12月に登場する。BPSの『ブラックオニキス』。『ウィザードリィ』に似た3Dタイプのファンタジー・ロールプレイングで、熱狂的なファンを呼んだ。日本のロールプレイングゲームの歴史は、このゲームから始まったのである。



『惑星メフィウス』は3部作の第1弾。

……………次号に続く……

| 発売年月 | ソフト名 | ソフトハウス名 | ジャンル | 対応機種 | 入手 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1983年11月 | モンスターハウス | 日本ファルコム | AVG | MZ | × |
| 12月 | フラッピーⅠ | デービーソフト | ACPZ | 88・98・FM・X1・X68・MZ・MSX | |
| 12月 | ABYSS | ハミングバードソフト | AVG | 88・FM | × |
| 12月 | けっきょく南極大冒険 | コナミ | AC | MSX | |
| 12月 | レッドゾーン | T＆Eソフト | AC | 60 | × |
| ？月 | Mach 3F light Simulator | 日本ソフトバンク | SLG | 98 | |
| ？月 | カレイジアス・ペルセウス | コスモス・コンピュータ | RPG | 88・FM・X1・MSX | × |
| 1984年1月 | サンダーフォース | テクノソフト | AC | 88・98・FM・X1・MZ | |
| 2月 | スターアーサー伝説II | T＆Eソフト | AVG | 60・88・FM | × |
| 2月 | 狂気の館 | 日本ファルコム | AVG | 88 | × |
| 2月 | 倉庫番2 | シンキングラビット | PZ | 88・98・FM・X1・X68・MZ・MSX | |
| 2月 | ジグソーⅠ（ファンタスティック） | システムソフト | PZ | 88 | |
| 2月 | ジグソーII（タイムスリップ） | システムソフト | PZ | 88 | |
| 2月 | ジグソーIII（ポセイドン） | システムソフト | PZ | 88 | |
| 3月 | デーモンズリング | 日本ファルコム | AC | 88・98・FM | × |
| 3月 | ミコとアケミのジャングルアドベンチャー | システムソフト | AVG | 88 | |
| 3月 | 夢幻の心臓Ⅰ | クリスタルソフト | RPG | 88・98・MZ | |
| 3月 | 北の脅威 | 日本ファルコム | SLG | 60 | × |
| 3月 | トリックボーイ | T＆Eソフト | AC | 60・MSX | × |
| 3月 | RECAPTURE | ハミングバードソフト | AVG | FM | × |
| 3月 | ヴォルガード | デービーソフト | AC | 88・98・FM・X1・MZ・MSX | |
| 4月 | 野豚の異常な食欲 | システムソフト | AVG | 66 | |
| 4月 | アステカ | 日本ファルコム | AVG | 88・98・FM・X1 | × |
| 4月 | ハイパーオリンピック | コナミ | AC | MSX | |
| 5月 | 異次元からの脱出 | 日本ファルコム | ？ | FM | × |
| 5月 | David's Midnight Magic | システムソフト | AC | 60・66・88・98 | |
| 5月 | コスモミューター | T＆Eソフト | AC | 88 | × |
| 6月 | ザ・クエスト | スタークラフト | AVG | 88・98・FM | |
| 6月 | ボコスカウォーズ | アスキー | SLG | 60・66・88・98・FM・X1・MSX | |
| 7月 | 妖怪探偵ちまちま | ボーステック | AC | 60・88・98・FM・MSX・SMC | × |
| 7月 | FAN FUN | エニックス | AC | 88・98・FM・X1・MZ | |
| 7月 | 地獄の練習問題 | ハミングバードソフト | AVG | 88・FM・MZ・X1 | × |
| 7月 | ちゃっくんぽっぷ | ニデコ | AC | 88・FM・X1・MZ | |
| 7月 | CHOBIN | ボーステック | AC | 88 | × |
| 7月 | 探検隊第1弾 | データウエスト | AC | FM | × |
| 7月 | 野球狂 | ハドソン | AC | 88・98・FM・X1・MSX | |
| 8月 | BUSINESS TOUR | ボーステック | SLG | 88・98・FM | × |
| 8月 | EGGY | ボーステック | AC | 88・X1・MSX | × |
| 9月 | TROPWAY | ボーステック | AC | X1 | × |
| 9月 | ドラゴンスレイヤー | 日本ファルコム | RPG | 88・FM・X1 | × |
| 10月 | The BLACK ONYX | BPS | RPG | 88・98 | |
| 10月 | パラノイア88 | T＆Eソフト | AC | 88 | × |
| 10月 | CHOPLIFTER! | システムソフト | AC | 60・66・88 | |
| 10月 | デゼニランド | ハドソン | AVG | 88・98・FM・X1・MZ・MSX | |
| 10月 | デストラップ | スクウェア | AVG | 88・98・FM | |
| 10月 | SPACE DIAMOND | ボーステック | AC | 88 | × |
| 10月 | 連合艦隊の栄光 | CSK | SLG | 88・98 | |
| 10月 | FREE WAY | ボーステック | AC | 88 | × |
| 11月 | ロードオーバー | アスキー | SLG | MSX | |
| 11月 | ウイングマンⅠ | エニックス | AVG | 88・98・FM・X1 | |
| 11月 | エミーII | アスキー | SLG | 88・98・FM・MSX2 | |
| 11月 | EFORMN | システムソフト | AC | 66 | |
| 12月 | 中華風ピンボール電視娯楽弾球儿 | データウエスト | AC | FM | × |
| 12月 | オホーツクに消ゆ | アスキー | AVG | 88・98・FM・MSX | |
| 12月 | スターアーサー伝説III | T＆Eソフト | AVG | 60・FM | × |
| 12月 | PEEPING SCANDAL | ボーステック | PZ | 88・98・FM・X1 | × |
| 12月 | Rock'n Roller | ハミングバードソフト | TB | FM | × |
| 12月 | ハイドライド | T＆Eソフト | RPG | 60・88・98・FM・X1・MSX・MSX2 | × |
| ？月 | はーりぃふぉっくす | マイクロキャビン | AVG | 88・98・X1・MSX | |
| ？月 | レッド・スタック | コスモス・コンピュータ | AC | 88 | × |

⑤【ジャンル】AVG：アドベンチャーゲーム／RPG：ロールプレイングゲーム（アクションRPG、リアルタイムRPGも含む）／SLG：シミュレーションゲーム／AC：アクションゲーム（シューティング、格闘ゲームも含む）／PZ：パズルゲーム（アクションパズルゲームも含む）／TB：テーブルゲーム（トランプ・囲碁・将棋・麻雀等）

# ソフト一覧　1982～1984年

**①【入手可能】**

「○」回答であっても、機種のバージョンによっては作動しないものもあると考えられるので、ショップ及びソフトハウスに確認をとってください。

【○：入手可能／×：入手不可能／△：機種によって可能】

**②【編集部より読者へ】**

【入手可能】の欄にマークが付いているものに関しては、ソフトハウスからの回答を得られたもので、データに関しては正確なものと思います。マークが付いていないものは、さまざまな資料をもとに編集部が調べたもので、データの正確性については責任を負いかねます。ただし、そのソフトが発売されていたことは事実です。また〈?〉マークは、不明を意味しています。ソフトハウスからの回答でも、この時代のソフトに関しては保存データがないところも多く、正確なデータを明記できなかったようです。

**③【編集部よりソフトハウス各位へ】**

できうるかぎり完全に近い、パソコンソフトの発売年表を作成したいという気持ちで、この発売リストの製作に取りかかりました。今回、パソコンゲームを発売しているソフトハウス90社余りに、発売ソフトのアンケートを依頼。50社から回答を得ました。ご多忙の中、ご協力をいただいたソフトハウス各位には、この紙面を通じて心から感謝の意を表したいと思っております。

また、編集部で住所等の確認ができなかったソフトハウスもあり、残念に思っています。1985年以降に関しては、これからも追跡調査を続けていくつもりですので、ソフト発売年表に自社ソフトを掲載したいとお考えのソフトハウスの方は、編集部までご一報ください。心からお待ちしております。

| 発売年月 | ソフト名 | ソフトハウス名 | ジャンル | 対応機種 | 入手 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1982年4月 | リアルゴルフゲーム | T&Eソフト | SLG | 60 | × |
| 5月 | 3Dアステロイドファイヤー | T&Eソフト | AC | 60 | × |
| 6月 | ミサイルファントム | T&Eソフト | AC | 60 | × |
| 7月 | タワーパニック | T&Eソフト | AC | 60 | × |
| 8月 | マリンシューター | T&Eソフト | AC | 60 | × |
| 10月 | ピラミッド | T&Eソフト | AVG | 60 | × |
| 11月 | T&Eスペシャル | T&Eソフト | SLG | カシオFP-1100 | × |
| ?月 | 表参道アドベンチャー | アスキー | AVG | | |
| 1983年1月 | THE PALMS | ハミングバードソフト | AVG | FM | × |
| 2月 | 3Dゴルフシミュレーション | T&Eソフト | SLG | 60・88・98・FM・X1・MZ・MSX | × |
| 2月 | ギャラティックウォーズ | 日本ファルコム | AC | 88・98 | × |
| 3月 | ドアドア | エニックス | AC | 88・98・FM・MZ・X1・PASOPIA | |
| 4月 | 倉庫番 | シンキングラビット | PZ | 88・98・FM・X1・X68・MZ・MSX2 | |
| 5月 | 信長の野望 | 光栄 | SLG | 88・98・MZ・X1・MSX2 | ○ |
| 5月 | ミッションアステロイド | スタークラフト | AVG | 88・98・FM | |
| 5月 | 森田のバトルフィールド | エニックス | SLG | 88 | |
| 6月 | THE KNIGHT OF WONDERLAND | ハミングバードソフト | AVG | 98・FM | × |
| 7月 | コスモファイターII | 日本ファルコム | AC | X1 | × |
| 7月 | コンピュータ・ザ・ゴルフ | 日本ファルコム | AC | 88・FM | × |
| 7月 | バードランド | 日本ファルコム | ? | 88 | × |
| 7月 | ホラーハウス | 日本ファルコム | AVG | 88 | × |
| 7月 | ミオのミステリーアドベンチャー | システムソフト | AVG | 88 | |
| 7月 | スーパー四人麻雀 | 日本ファルコム | TB | X1 | × |
| 7月 | スターアーサー伝説I | T&Eソフト | AVG | 60・88・FM・X1・MZ・MSX | × |
| 7月 | ラブアドベンチャープレイボーイ | T&Eソフト | AVG | 88 | × |
| 7月 | クランストンマナー | スタークラフト | AVG | 88・98・FM | |
| 8月 | 鍵穴殺人事件 | シンキングラビット | AVG | 88・98・FM | |
| 8月 | スターデストロイヤー | T&Eソフト | AC | 60 | × |
| 9月 | アルフォス | エニックス | AC | 88・PASOPIA | |
| 9月 | ピラミッド・ワープ | T&Eソフト | AC | MSX | × |
| 9月 | 撃墜王ゼロファイター | T&Eソフト | AC | FM | × |
| 9月 | バトルシップクラプトンII | T&Eソフト | AC | MSX | × |
| 10月 | ピラミッドII | T&Eソフト | AC | 60 | × |
| 10月 | Lode Runner | システムソフト | PZ | 60・66・88・98・WIN・MAC | |
| 11月 | SSGN潜航特攻作戦 | 日本ファルコム | ? | FM | × |
| 11月 | ぱのらま島 | 日本ファルコム | RPG | 88 | × |
| 11月 | 機動戦士ガンダムI | ラポート | AVG | 88・98・FM・X1 | |

④【対応機種】60：PC-6001／66：PC-6601／88：PC-8801シリーズ／98：PC-9801シリーズ／9821：PC-9821シリーズ／FM：FM8FM7シリーズ／TOWNS：FMTOWNSシリーズ／MZ：MZシリーズ／X1：X1シリーズ（TARBOも含む）／X68：X68000シリーズ／MSX：MSXシリーズ／MSX2：MSX2シリーズ／DOS/V：DOS/V／WIN：Windows／IBM：IBM-PC／MAC：Machintosh

**ゲームといえば、テレビゲーム？そんなあなたに教えたい、もっともっと広い「遊びの世界」！**

illustration&opinion：大山功一

# 遊びのススメ




## 連載 第1回・アンチ・モニター・ゲーム運動 | テーマゲーム：『アベカエサル』




### 大勢の人と遊ぶ楽しさって？

**編集**：今回はアンチ・モニター・ゲーム運動ということでボードゲームの『アベカエサル』をテーマにお話ししていきたいんですが。まずは、「全体の主旨」みたいな事からお話ししていきましょうか。大山さんは自らがTVゲーム（スーパーファミコン）を作っていらっしゃるにもかかわらず、あえて「アンチ・モニター・ゲーム」をとなえているのには理由があるんですか？

**大山**：そうですね。TVゲームがつまらないとかじゃなくて、僕はもともと大勢で遊ぶゲームのほうが好きなんですよ。だから、TVでコンピュータとばかり遊んでいる人たちに「人と遊ぶ方がおもしろいよ」と言いたくて。それでボードゲームやカードゲームなどの大勢で遊べるおもしろいゲームを、いろんな人に紹介してまわっているんです。もちろん、TVゲームもおもしろいんですけど。仕事もしてますしね。ハハハッ。

**編集**：ボードゲームでも『モノポリー』とか、TVゲームに移植されてるものもありますよね。対人でも遊べるようになっていて。

**大山**：人生ゲームとかもあるし。けっこうボードゲームが元になっているTVゲームって多いですね。対コンピュータだけど、シミュレーション・ゲームやロールプレイング・ゲーム（RPG）もそうだし。ボードゲームのTVゲーム化でいいところは、めんどくさい計算をやってくれたり、ルール書を見なくてもさわっていればだいたいのことがわかるわ

---

**アベカエサル**




ドイツのラベンズバーガー社から発売されている、サイコロを使わない双六ボードゲーム。ゲームのボードが戦車競争の競技場、駒が馬になっている。ボード上に描かれた短長2種類のコースに沿って競技場を回り、早く回れたものが勝者となる。サイコロの代わりに使うカードには、それぞれの馬が進める歩数が記されており、この数字の配分によって馬の進むスピードが左右される。先手を取ったものがじゃまをして短コースをふさいだり、数字の配分を間違えたりすると、この歩数カードの合計数値内では、コースが回れなくなるので、落馬扱いとなる者もでてくる。落馬すると失格になる。

---

**本誌連載**

**「発言人」大山功一氏ってだれ？**

玩具の企画・デザインの仕事をしていたが、いろいろあって「TVゲーム」開発のグラフィックやゲーム企画をすることになり現在に至る。「TVゲーム」以外にも、カードゲームの企画やイラスト等も手がけているらしい。





かりやすさだよね。あと、小さくてかさばらないとか、持ち運びにもいいとか。それと、1人で遊べるところか、やっぱり。

## コンピュータに性格があると…

**編集**：TVゲームのいいとこばかりでてきちゃったけど、やっぱりボードゲームのほうが楽しいと思います?

**大山**：そうね。人間と遊びたいんですよ。RPGとかは、元になっているテーブルトークとは違った魅力があると思うけど。やっぱり、人間どうしで遊ぶ方が圧倒的に楽しい。人間だと人柄や、人となりがでるでしょ。むちゃくちゃするやつもいるし。なにが起こるかわからない。そこんところがおもしろいわけですよ。僕も仕事柄、TVゲームでボードゲームのおもしろさを表現できないかと考える事も多いんだけど、その人間のおもしろみの部分がけっこう難しいよね。スーパーファミコンの『モノポリー』なんかだと、コンピュータ内に用意されたキャラクターの性格付けが、人柄っぽい感じを醸しだしていて、より対人に近い感覚をだしている。ああいうのはいいよね。

**編集**：麻雀ゲームなんかで、キャラクターに強烈な性格付けがしてあって、さらにツモがやたらといいやつがいたりしますけど。

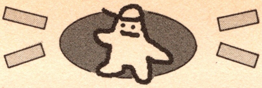
**大山**：うーん。それはよくないよね。性格付けするのはいいけど、ツモとかサイコロの目をいじるのはね。公平でなくちゃ冷めるでしょ。ただ、コンピュータゲームの場合、強い相手を攻略する方法をみつけるというのも一つのゲーム性だったりするわけで、対人じゃないぶんTVゲーム的おもしろさを表現してると思うから、ここらへんの事は難しいな。

**編集**：ボードゲームのストレートな移植とかって、もっとあっても不思議じゃないんですけど、やっぱり、元ネタの楽しさをだすのが難しいのでしょうか?

**大山**：今回の『アベカエサル』の移植とかを考えてみてみましょうか。まず、ゲームの状況が一目で見渡せなければ、ボードゲームは遊びにくいから、これまでの移植ゲームみたいに、ボード画面をスクロールさせてとかしますよね。それから、対人でやるなら6人まで遊べるようにマルチタップのようなものが必要になる。あとは、手札の問題があるよね。この『アベカエサル』みたいに、サイコロを使わず、手札の数字で駒を進めるタイプのゲームは、どの手札を使うかがゲームの戦略になるから、手札を他人に見られちゃいけないわけです。TVゲームだとみんなに見えちゃうでしょ。それがまず問題だよね。TVゲーム用にルールを変えて、自分の手札は見られても、その中の何をだすかわからないようにするとか、いろいろ考えなければならないだろうね。あいつは、あれをだすだろうと思っていたら裏をかいてきたみたいに、別の読み合いが戦略になるような。あと、プレイヤー全員が入力し終わるといっせいに駒が動くとかね。

**編集**：野球ゲームのピッチャーみたいに?　この選手はカーブとストレートとシュートがあるけど、コントローラーの手元をよくみなければ何をだすかわかんないみたいな。

**大山**：そう。でも、ボードゲーム自体のおもしろさを移植するのは、やっぱり難しいね。うーん。対コンピュータなら移植しやすいかもしれないけど、対コンピュータのレースに勝ってもつまらないでしょう?　そうなると、麻雀ゲームの話で言ってたようにTVゲーム的味付けが必要になると思うしね。結局、ボ



ードゲームは「対人」の楽しさだからね。『アベカエサル』もやる人の性格がもろにでるし。他人のじゃまばかりするやつとか、地道に進んでいくやつとか。ワイワイ言い合いながら遊ぶのが、いちばんおもしろいわけですよ。だから、最近ではもうカードもボードも使わなくてできる遊びがいいなあって思うようになっているんです。しりとりとか山手線ゲームのようなもの。「マジカル頭脳パワー」を見ながら、いいなあって思ったりしている。ゲームは、みんなを集めて遊びたいよね。TVゲームでも、みんなで遊べるもののほうがいいな。

## TVゲーム以外にもおもしろいものはある

**編集**：ボードゲームやパーティーゲームをあまりやったことがない人にも勧められる、おもしろさが伝わりやすいゲームだと、どんなものがありますか?

**大山**：一般的には『ウノ』とかが、よく遊ばれてるみたいだけど。もうすこし知られていないけど、良いゲームってのを紹介しますね。まずは、名まえだけ挙げておきます。詳しい紹介はあらためてということで。カードゲームで簡単でおもしろいものなら　『101』(ノイ)とか、『はげたかの餌食(えじき)』『クーハンデル』『ジェイルブレイク』などがあります。ちょっと難しくなると『ミルボーン』とか『ジニー』。さらに難しくなると『グランドマスター』とか『グラス』とかがあるけれど、ここらへんになるとだれかよく知っている人がいないと遊べないものになってしまっている。ボードゲームなら簡単でおもしろいものとして、『ピクショナリー』『スコットランドヤード』『アベカエサル』『ミッドナイトパーティー』など。中級なら『うさぎとかめ』『ドラダ』とか。上級なら『シャーク』とか一見ただの双六(すごろく)ゲームのように見られがちだが実は難しい『モノポリー』とか。

**編集**：今、名まえがあがったゲームは、これから取り上げていくことになるでしょうね。やっぱり輸入ゲームとかだとマニュアルとかわかりにくいし、最初に買って遊んでみようと思わせるまでの敷居が高いですよね。だからこその紹介記事なんですけど。

**大山**：そう、やっぱりだれかよく知ってる人がいないとね。買うときもおもしろいかどうかわからないだろうし、説明書もわかりづらいと、ほんとうはおもしろいゲームでも遊ばなかったりしてしまうし。どんなゲームでもそうだけど、やり方がわかってくれば楽しいよね。ゲームの戦略とかって、だれかがやっているのを見て覚えていくことが多いでしょ。麻雀とか。最初はルール覚えるのでせいいっぱいでも、だんだん勝つ方法がわかってくればおもしろくなってくるよね。TVゲームだとそこらへんは、コンピュータ内に用意されているので、だれでもある程度は覚えられるけど、人と遊ぶボードゲームなどだと、だれかよく知っている人がこうやれば早く上がれるとか、こうやって他人をじゃまするといいとか、やらなければ戦略がわからないし、あまりおもしろくならない。そういう人は恨まれ役にもなるけどね。

**編集**：恨まれ役は必要ですよね。『アベカエサル』だと、ボードにひとりしか通れないマスがあるじゃない。これをじゃまして通さないで、ほかの人を落馬(失格)におい込む役みたいな人がいるといないじゃ、盛り上がり方が大違い。ボード上のコースを2周しないと上がれないんだけど、遊んでるメンバーにAさん(とてもいじわるな人)がいると、そう



簡単には上がらせてもらえないぞとかね。いじわるじゃなくても、盛り上げる事に生きがいを感じてる人とか、自分が負けてでもじゃましたりして、みんなに、悪魔に魂を売ったやつとか言われてもすごくうれしかったりしてね。

**大山**：僕は悪魔に魂を売るタイプね。ゲームって悪人になれるところがよかったりもするから。ルールをわかった上でそういう事ができる人がもっといれば、ボードゲームも、もっと流行(はやる)んだろうけどね。

**編集**：大山さんみたいな人が、ボードゲームとかの箱の中にもれなく入っていれば、だれでもすぐにゲームが楽しめるのに。

**大山**：ハハハッ。それができれば、僕はうれしいですね。コンピュータゲームだと、コンピュータがそれをやっているからいいよね。盛り上げ役がはいってる。敵キャラとか、指がなれてくるとだせる技とかね。

**編集**：用意されてる仕掛けで遊ぶのがコンピュータゲーム。人と遊びながら楽しんで覚えていくのが、「アンチ・モニター・ゲーム」ってことになりますか。

**大山**：「アンチ・モニター・ゲーム」っていうより、みんなで遊ぶ楽しいものを紹介していきたいね。釣りやキャンプもいいしね。ああ、バーベキューもいいなあ。

**編集**：いずれ、そういう「遊び」も取り上げていきたいですね。それじゃ、読者のみなさん、まずはボードゲームの『アベカエサル』から、アンチ・モニター・ゲーマーになってみてください。ちょっと意地悪な負けず嫌いな人をひとり入れると、より楽しく遊べます。




＊現在「アベカエサル」は、ドイツのラベンズバーガー社での生産が中止されています。全国の各小売店で、在庫があるところでは、まだ取り扱っていますので、興味のある方は早めに小売店でおたずねください。その他のラベンズバーガー社のゲームについては、ツクダ・プレイシングスにて輸入、取り扱いされています。詳しいお問い合わせは、Tel：03-3871-3154まで。

田村 環のコンピュータゲーム内部事情

第1回

# 3Dゲームは本当の3Dか？

3Dゲーム。すでに説明の必要もないほど、あたりまえに使われている言葉である。最近の、特に次世代ゲーム機と呼ばれるハードウエア用のゲームは、大半がこれだ。シューティングゲームしかり、格闘ゲームしかり、なかには麻雀の対戦相手を3Dポリゴングラフィックで描いたゲームもあったりする。まさに、「現在は3Dゲームの時代」といっても過言ではないほどの勢いだ。ここでは、そんな3Dゲームについて、ちょっと考えてみたい。

## 二次元の壁は破れない

3Dゲームについて話を進めるにあたって、はじめに確認しておかなければならないことがある。それは、3Dゲームの3Dは真の三次元ではない、という点だ。こう書くと、「そんなことはない。実際に三次元で計算して表示されているじゃないか」と反論する人もいるかもしれない。しかし、これは誤りだ。なぜなら、一般的なコンピュータゲームは、みな、

二次元の画面に表示される

からだ。

ご存じの通り、現在のゲーム機のほとんどは、テレビやディスプレイなどと呼ばれる表示装置につないで使用するようになっている。これらの表示装置は、いうまでもなく二次元だ。次世代ゲーム機だろうがなんだろうが、この表示装置を使うからには、しょせん二次元の枠をでられない。それでいながら、まがりなりにも3Dゲームだとか3Dグラフィックとかいうからには、

平面を立体的に見せかけている

に過ぎないのである。

と、のっけから3Dゲームに〈いちゃもん〉をつけたような書き方になってしまったが、これは決して、今の3Dゲームが〈まがいもの〉だといっているわけではない。あくまで、3Dゲームが三次元ゲームではなく、「三次元表現を取り入れたゲーム」を指すことを確認しておきたかっただけだ。逆にいえば、限られた二次元空間をあたかも三次元に見せるところこそ、3Dゲームの本質というか、えらいところ、ともいえるのだ。

## どうすれば立体的に見えるか

最近の3Dゲームの三次元表現には目をみはるものが多い。ゲームをやりながらつい体を動かしてしまう人も、少なくないことと思う。これだけの三次元表現が実現できるようになるまでには、さまざまな試行錯誤の歴史と、ハードウエアの進化があったことはいうまでもない。しかし、ここではそんな経緯は置いておいて、現在のコンピュータゲームに用いられる、主な三次元表現の手法を見ていくことにしよう。

まずはじめに、光と影による表現である。物体に光が当たると、光によって照らされた部分は明るく、影になった部分は暗く見える。例えば、上から見たボタンを描く場合ならば、図1のaのような具合だ（図は左上から光が当たっている場合）。これだけで、光と影を考慮しない図1のbと比べると、多少なりとも三次元的に見えるのだ。また同じ手法で球体を描いたものが図2である。こちらは、ボタンよりもさらにはっきりと違いがわかるだろう。

図1【真上から見たボタン】

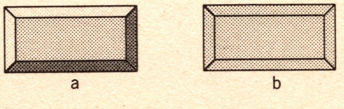
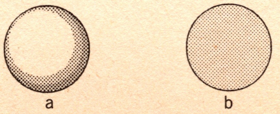



図2【真上から見た球体】




光と影の表現は、どちらかといえば、三次元表現というより質感の表現である。最近の3Dゲームの派手な画面とはほど遠く、読者の3Dゲームのイメージとも大きく違うだろう。これは何も光と影の表現が悪いわけではなく、例に用いたトップビューという視点の

取り方に問題がある。

真上に視点を置いた場合、明るいところと暗いところを描き分けることで、高さがあることは表現できたとしても、高さの違いを描き分けるのは非常に難しい。この違いを正しく表現するためには、真上ではないところに視点を移動する必要がある。「真上ではないところ」としてよく使われるのが斜め上、すなわちクォータービュー。そして、クォータービューの視点で描かれるのが【等測図】と呼ばれる図だ。

等測図というのは、そもそも製図や絵画の世界で用いられる、空間を平面で表す手法のひとつである。具体的には、図3のように、縦、横、高さの3軸が、それぞれ120度の角度で交わるような図のことをいう。この等測図で表現される図は、私たちが実際に物体を見下ろすときと、かなり近い形になる（近いけど、同じではないところがポイント）。

図4【実際の風景】

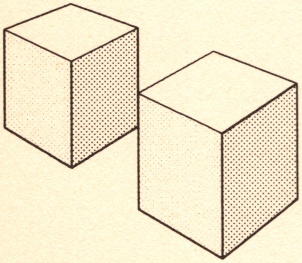


図3【等測図】

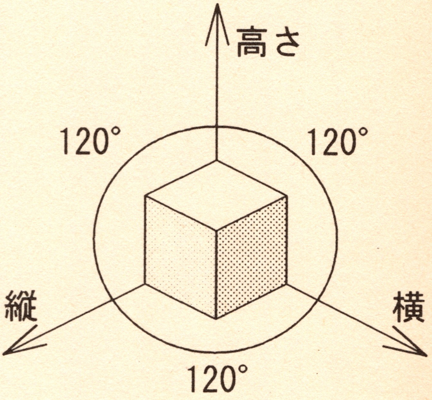
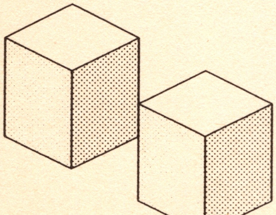



図5【等測図の場合】



等測図を導入したことにより、三次元表現はひと通り完成したことになる。物体の縦、横、高さを正確に表すだけなら、これで十分だ。しかし困ったことに、今度は等測図の正確さが問題になってしまう。なぜなら、

人間の目は、そんなに正確ではない

ためだ。

具体的に考えてみよう。例として、同じ形の建物が並んでいる風景を想像してほしい。その建物を、高いビルの屋上から見下ろす場合、どのように見えるだろうか。

これを図にしたものが図4である。いうまでもなく、近くの建物は大きく、遠くの建物は小さく見える。いいかえれば、視点からの距離によって見える大きさが変わるということだ。ところが、同じ

風景を等測図で表した場合、図5のように、2つの建物が同じ大きさになってしまう。

　これは、考えようによっては当然である。同じ大きさのものは常に同じ大きさに見える。「まさに、その通り」としかいいようがない。しかし、現実の見え方と一致しないのは否定できない事実なのだ。

　どうしてこういうことが起こるかというと、これは等測図の規則に由来する。

　そもそも等測図という図は「物体に光を当てて平面に映しだされた映像」が基になっている。さらに、物体に当てる光は平行光線、という決まりがある。ということは図6のように、等測図で表す限り、物体が近くにあっても遠くにあっても、「同じように映る（見える）」ということになってしまうのだ。

　この「距離による見え方の違い」を表現するためには、等測図ではない新たな図法が必要である。この図法こそ、現在の3Dゲームで用いられている【透視図】なのだ。

　透視図の考え方は、「物体は遠いほど小さく見え、無限大の距離では見えなくなってしまう」というものだ。ここでは2倍の距離にある物体は半分の大きさに、半分の距離にある物体は2倍の大きさに、きちんと見える。図7に示すように、私たちの目に映る映像を、そのまま表現する図法だ。

図6【等測図の考え方】

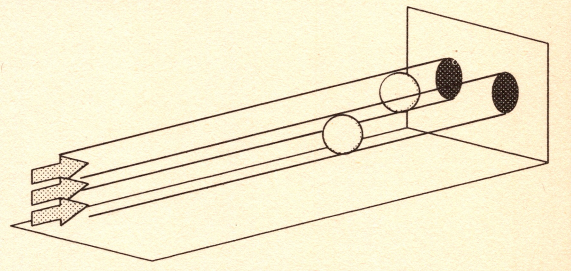
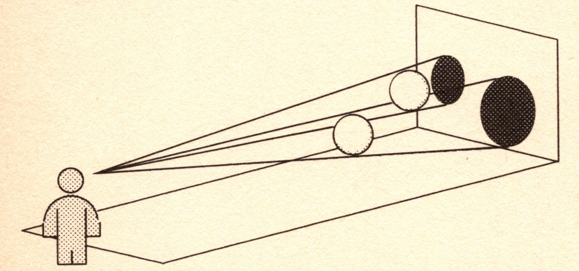


図7【透視図の考え方】



　等測図と透視図の違いは、三人称と一人称の違いに置き換えて考えることができる。例えば、「Aという人が公園でBと出会う」という状況を、それぞれの立場から表現すると以下のようになる。

★三人称の場合
Aは公園に向かっていた。
その公園にはBがいた。
公園に着いたAはBに出会った。

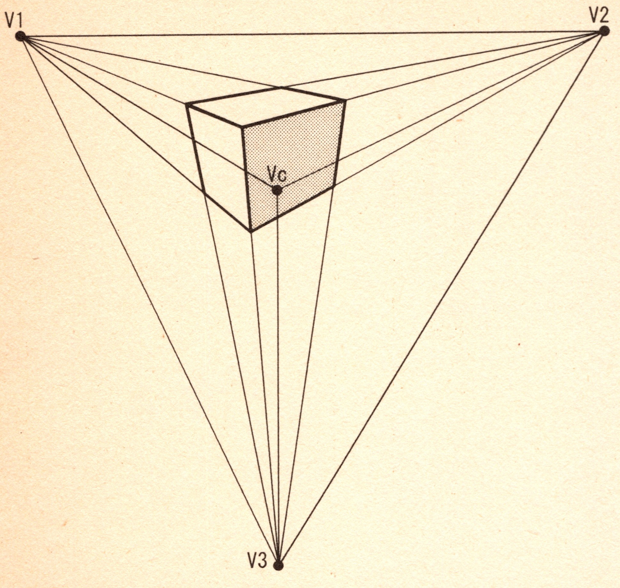
★一人称の場合
私（A）は公園に向かっていた。
公園にはだれかがいた。
近づくと、それがBだということがわかった。

　この違いは、三人称が常に全体を見渡せるのに対して、一人称は主人公（一人称の対象）が見た情景しか表現できない、という点にある。前者では、Aがいる場所と公園を、常に同時に見ることができる。これは、距離によって表現が変化しない等測図だ。ところが後者では、公園を見るためには、（視点の持ち主である）Aが公園まで行く必要がある。これこそ、視

点からの距離によって見え方が変化する透視図なのだ。

透視図も等測図と同じく、製図や絵画で用いられる手法のひとつである。興味のある方は、そういった関連の書籍を見てみるのも、おもしろいかもしれない。ともかく、正確さではなく自然さを表現する透視図によって、二次元空間における三次元表現は完璧なものになった。現在の3Dゲームでは、縦、横、高さの情報に視点の位置まで加えて、実際にそこにいるような三次元表現を行っているわけだ。おかげで私たちプレイヤーも、普段見える通りに表示されるゲームができて「めでたしめでたし」なのである。

図8【3点透視の透視図】




## 真の三次元ゲームとは

はじめに「3Dゲームの3Dは真の三次元ではない」と書いた。その理由として「二次元の画面に表示される」という点をあげた。では最後に、なぜ二次元の画面で三次元を表現できないのかを説明していこう。

図9を見てほしい。

同じような図が2つ並んでいるところを見て、「さては、ステレオグラムだな」と気づいた人は正解である。図9は、平行法で見た場合はBの球体が近く、交差法で見た場合はAの球体が近く見えるようになっている。この「左右の映像の違いによる立体感」こそ、二次元の画面で三次元を表現できない最大の理由なのだ。

二次元画面に映された映像を普通に見る限り、それがどんなによくできた三次元表現だったとしても、画面を飛びだしたり、画面より奥に潜ったりすることは、決してない。なぜなら、こういった立体感は、右目と左目の位置の違いによって生まれるものだからだ。

ひとつ極端な例をあげよう。

鼻の頭にとまった虫は、非常に近く見える。このとき虫は、右目の映像では左に、左目の映像では右に見える。たかだか数センチの右目と左目の位置の違いが、この映像の違いを生む。そして、この映像の違いを、私たちの脳は立体感としてとらえるのである。ようするに、ゲームで立体感を表現するためには、なんらかの方法でプレイヤーの右目と左目に違う映像を送る必要がある、ということになるのだ。

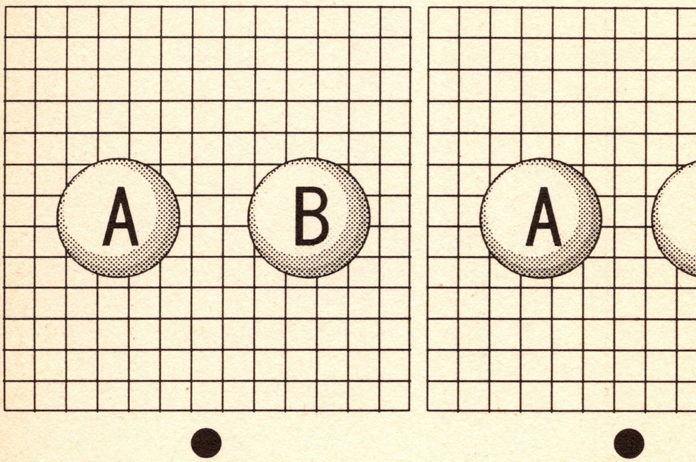
これにはいくつかの方法が考えられる。まず、最もお手軽な方法として、雑誌の付録などに付いてくる、赤と青のメガネがある（なぜか最近ではあまり見ない）。このメガネで見るのは、右目用と左目

用を色を分けて描いた映像だ。赤いセロハン越しには赤は見えず、青いセロハン越しには青は見えないので、これでもなんとか立体感を得ることはできる。実際、ファミコン用のゲームで、この方法を用いたものもあったのだ。

また、前述のステレオグラムをそのまま動かしてしまう、多少強引な方法もある。これはさすがに商品化されたゲームを見たことはないが、パソコン通信でやり取りされるフリーソフトや、ディスク付きの書籍などでは、たまに見かける。ほかにも、映像のほうでは右目用と左目用を交互に表示し、それを見るメガネに電子シャッターを仕込んで、高速に左右を切り替える方法や、最近では、偏向ガラスを用いた方法などもある。とまあ、さまざまな思いつき、というか技術があるわけだが、いずれにしても、立体感をゲームとして遊べるところまで自然に実現するためには、例えば任天堂の『バーチャルボーイ』のような、専用のハードウエアが必要になるのだ。しかし、この『バーチャルボーイ』といえども、立体感を表現する代わりに、色数を犠牲にしている（赤1色しか表示できない）。新時代の、真の三次元ゲームマシンと呼ぶには、まだ少々荷が重いのだ。

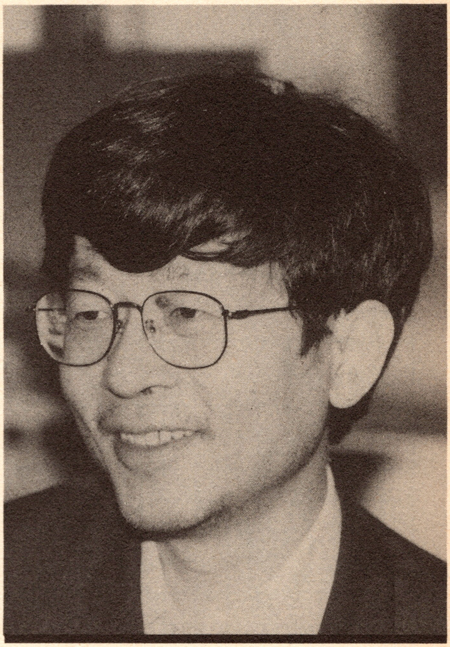
いつの日か、それもそう遠くない未来に、次世代ゲーム機を超える性能をもち、なおかつ立体感も表現できる、新しいハードウエアが登場するだろう。それが真の三次元ゲームの名に値するかどうかは「そのときのプレイヤーが決定すること」といえるだろう。

図9【簡単なステレオグラム】




**田村 環**
1966年東京都生まれ。システムエンジニア兼書籍編集者、という怪しい肩書きを持ちながら、ゲーム関連のライティングも手がける。

# いつまでたっても魅力が薄れない『ドラクエ』。それはこのなかに、ゲーム音楽の本質があるからだ。



プロフィール
**前田祥丈**
1948年４月17日生まれ。音楽ライター。最近は姫野真也という新人に注目する一方、アジアのポップスに入れこんでいる。実はＦＦ党。

## 『ドラクエIII』の音楽に、谷山浩子さんも感動した

音楽誌のインタビューで谷山浩子さんと話してると、同席の編集者がハラハラするらしい。というのも、つい音楽の話はそっちのけで、ゲームの話で盛り上がってしまうからだ。でも、谷山さんのゲーム観を聞くことは、彼女のファンタジックな音楽をより深く楽しむために必要だという気もしている。やや強引。

その谷山さんが敬愛してやまない音楽家のひとりが、すぎやまこういちさん。僕は、彼女がコンサートですぎやまさんの曲を演奏するのを聞いたこともある。そして、彼女がすぎやまさんの名曲のひとつとして挙げていたのが『ドラクエIII』の「FLYING IN THE SKY」という曲だ。ゲームの後半、鳥に乗って空を移動するときに流れるメランコリックなメロディーは、僕も初めてこのシーンを体験したとき以来大好きだ。そういえば、前にすぎやまさんにあのメロディーの話をしたとき「『ドラクエIII』は、あそこを聴いてほしかったんですよ」とほほえんでいらっしゃった。

## プレイヤーも包んでくれるすぎやまさんの音楽の魅力

すぎやまさんは、もともとゲーム音楽家ではない。クラシックからポップス、そしてミ

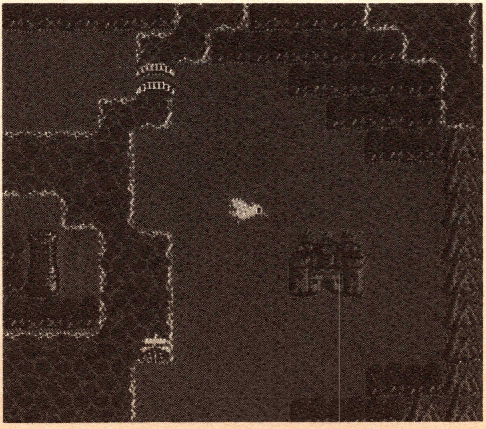
ュージカルまで、幅広いフィールドで活躍してこられた作曲家だ。しかし、『ドラクエ』こそすぎやまさんの代表作だと言ってしまってもかまわないと思う。なぜなら、すぎやまさんの音楽は『ドラクエ』を楽しむときに、まさになくてはならないポイントのひとつになってるからだ。

ゲームがスタートして、あのファンファーレが鳴ったとき、そしていよいよ冒険に出発してフィールドの音楽が流れだしたとき〝ああ、ドラクエだなあ〟と実感する。それは、お約束の長〜いオープニングの後で流れる『FF』のオープニング・テーマにも感じることだ。

すぎやまさんのゲーム音楽が、シンプルで美しいメロディーや構成をもっていることはもちろんだが、重要なのはゲームのそれぞれのシーンにちょうどいいテンポをもっていることだと思う。つまり、プレイヤーの操作スピードやキャラクターの動きを計算したテンポに設定されているということ。音楽が画面のBGMになっているだけじゃなく、プレイヤーも登場人物になったシーンのBGMにもなっているのだ。

だから、『ドラクエ』の音楽を聴くと、自分が体験してきた冒険の数々が自然にフィードバックしてくる。だからこそ、谷山さんも涙したという「FLYING IN THE SKY」などの名場面が生まれるのだ。もうひとつ、すぎやまさんのゲーム音楽が、ファミコン時代にすでに完成されていたことも忘れてはいけないだろう。スーパー・ファミコン以降の世代機は、サンプリング機能を含めた圧倒的に優れた音声機能をもっているけれど、ゲーム音楽として進化したのかといえば、ちょっと疑問だ(少なくとも僕が遊んだ限りでは)。それは、最近になって精密なビジュアルがゲームのおもしろさとは関係ないことに、みんなが気づきはじめたことと似てるかもしれない。

たった3音源のファミコン時代。「三つも使えれば和音も作れるから十分」とすぎやまさんが作り上げたゲーム音楽が、いまも僕を比類ない魅力でアレフガルドに誘っている。



# ダビスタIII 作った馬と育てた馬の大きな違い

『ダビスタシリーズ』のウリのひとつにプレイヤー同志が育てた馬を対戦させる「ブリーダーズカップ」がある。雑誌やパソコン通信など各方面で、白熱する闘いが繰り広げられているなかで、ひとつの問題が吹きだした。




## 作った馬、強さゆえの功罪

各地で激戦が繰り広げられている「ブリーダーズカップ」のなかで問題のもとになったのは、体重が256kg以下になると768kgになるということを利用して〈作った馬〉である。ほかに、レースには出走できないが、64歳を越えると1歳になるというものもある。

『ダビスタIII』は調教量がものをいうゲーム。いくら体重が減ってもまた大きく増える体重回し法で調教して〈作った馬〉は、他馬を圧倒する強さになってしまう。これが問題となった。作った馬同士を競走させると、スピードが上限から下限にいっきに下がっているかのように、直線で後ろに下がりパタリと止まる。これが作った馬の正体だ。

実際に作ってみたこともあるが（もちろん大会などの公の場にはだしていない）、ものすごく強い。アグリキャップだろうが、コウカイテイオーだろうが、凱旋門賞に登場する外国馬だろうが、影も踏ませずぶっちぎり、マイル戦ならば1分28秒台という信じられないタイムで走破する。

現実の競馬では絶対にありえないことだ。作った馬が普通に育てた馬と大会などで戦う。育てた馬のオーナーは「なんだ、あの化け物は？」とショックを受ける。

血統を重視し、生産する喜び、レースに勝つ喜びを得ることとは大きく離れたロボットのような馬。この作った馬が公の場に登場し、各方面から非難の的になったのである。

**桂川　雄**
**プロフィール**
競馬歴10年。馬が好きで、ゲームが好きで『ダビスタ』が好き。嫌いなことは勝負に負けること。

## 大会に出場すれば、インチキ馬だ

作った馬は、某雑誌では〈インチキ馬〉と呼ばれていた。

ただ、個人的に危惧していることは次のことだ。作った馬は大会にて初めてインチキ馬であって、個人が作ることをやめさせるものではない。記事を読み、うしろめたい気持ちになって馬を〈作る〉ことをやめてしまう。インチキといわれてしまえば決しておもしろいことではないだろう。実際にはやましいことではないのに、そんな気持ちになってしまう人もたくさんいると思う。

購入したら自分のソフトなのだ。遊べる可能性がある以上、育成シミュレーションの枠をはずれていようが、堂々と作ってよいはずだ。アグリキャップをぶっちぎり、GIを総

なめにする強い馬、作った馬と割り切って遊べば、スカッとするときもある。この遊び方はだれも止められることではないことだし、それを作っていけないこととして強要できる理由は何ひとつない。これを止めることはすべてのゲームの裏技を否定することとかわらないことだろう。

ただ重要なのは、『ダビスタ』は全国レベルで大会が開かれている、数少ない優秀なゲームである点だ。もし、そこに参加したいと考えるなら、やはり作った馬はだしてはいけない。一生懸命、育てた馬を出場させた人の気持ちをハリセンで張り倒すことになってしまうからである。特にパスワードを操作して、〈丸タ〉マークを消したりする技で臨むのは、スポーツでいう反則だ。どんな非難をあびようが、自業自得といえるだろう。自分でうしろめたいことをしていると本人がわかっていることだろうから……。

大会の主催者は苦労も多いと思う。主催者が『ダビスタ』人気の影の功労者なのは疑うところのないことだし、特にパソコン通信を通して個人で全国から最強馬を募集して大会を開催する気迫には、絶賛の拍手を送りたい。そんな苦労さえ、水泡に帰してしまう可能性を作った馬はもっているのだ。

## 個人の楽しみまで奪ったなら、どうかと思うが……

もう一度まとめておこう。「たとえそれがどんな遊び方であっても、ゲームを楽しむ権利は購買者にある」

実際、作った馬ならば凱旋門賞など調子をあわせる必要もなく、だせば楽勝、スカッとする勝ち方をしてくれるのだ。そんな楽しみ方を推奨するわけでもないが、あってもいいと思う。それを奪う権利はだれにもない。

「やれ、インチキだ、そんなのダメだ」というのは紳士協定を守る必要がある大会に限ってのことで、それは主催者・参加者のことを考えれば絶対に守らなければならないこと。しかし、そのことが個人レベルの楽しみを奪う圧力となってしまうなら、実に悲しいことだ。大会では非難されるものでもゲームの楽しみとして、可能性として残っているなら、個人でなら堂々と遊んでよいのである。

大会には作った馬はだしてはいけない。これはあたりまえのこと。しかし、その理由が個人レベルの楽しみを奪うものになってしまうなら、本末転倒といわざるをえないだろう。

個人レベルで作る馬、それはCDなどのダビングとよく似ている。個人で楽しむならばよいが、複写して販売しようとすれば犯罪である。これと同じことなのではないだろうか？

## 未勝利を勝つことに喜びを求めたい？

『ダビスタII』でも9歳で60戦60勝という馬が大会をにぎわしていた。競馬ファンの私には信じられない戦績だ。これも作られた馬だと思ってしまう。違うといわれても、少なくとも現実の競馬では、みたことも聞いたこともない。

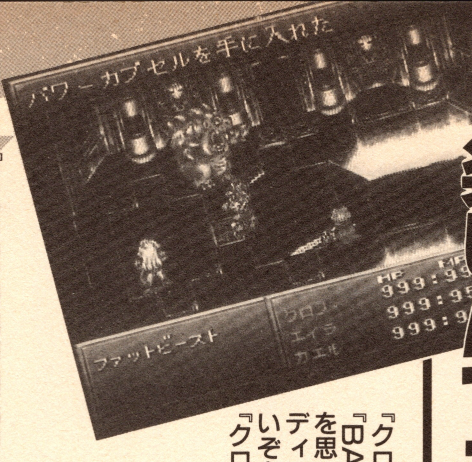
血統を考え、馬を生産し、育成を楽しむといった遊び方がよいのか、体重回しなどを使用して個人で楽しむのがよいのかは、プレイヤーの問題だ。それをだれがどうこういえるものでもない。一方を養護し、他方を傷つけるようなことは間違っているだろう。

ただ、できうるなら競走馬シミュレーションとして、血統を考え、未勝利を脱出する喜びを忘れずにプレイしたいものである。

# クロノ・トリガー、楽しんでるかい?

『クロノ・トリガー』は好きな映画『BACK TO THE FUTURE』を思いだしたゲーム。マルチエンディングをすべてみるまでやめないぞと意気こんでいる筆者が送る、『クロノ・トリガー』のおもしろさ。

浅野景介




### プロフィール 浅野 景介

旅を愛し、旅に生きるフリーター。突然の原稿依頼に驚き、編集者にいじめられながらなんとか創刊号に間に合ったことを喜んでいる。

## 『BACK TO THE FUTURE』が好き『クロノ・トリガー』が好き

『クロノ・トリガー』のおもしろさは、賛否両論あるとも聞いたが、個人的にはスゴクおもしろい。なぜかって? 好きな映画(『BACK TO THE FUTURE』)を見る気分をゲームで味わえるから。

『BACK TO THE FUTURE』はIからIIIまで何度もみた。「またみてるの?」と妹にいわれたこともある。ストーリーなんて、暗記してしまっている。ここで、老ビフが車のエンジンをかけると、ビフが「なんでオレしかかけられないエンジンのかけ方を知っているんだ」と驚くさままで目に浮かぶ。「未来のビフなんだから知っていて当然さ」とわかっているのにおもしろがってみてしまう。

2つの作品の接点がどこにあるのかを考えてみたら「時間を旅すること」だった。なんといったらよいかわからないけど、時間を旅することに子どものころあこがれてた。未来の姿をみてみたい。10年後ってどうなっているのだろう。そんなことよく考えたなあ〜。だから時間旅行に人一倍興味がある。10年前はこんな風に原稿書いているとは、夢にも思わなかったけどね。

## 過去を変えれば未来(現代)は変わる

どうして『クロノ・トリガー』が好きなのか、もう少し説明しないとわからないよね。

はじめは『ドラクエ』や『FF』のような裏面があるRPGだと単純に考えていた。でも違った。はじめのマップは狭いし、画面もようすが違う。おもちゃみたいな画面だあと思いながら進めていったら、はまった、はまった。

原始、古代、中世、現代、世界崩壊、未来と時のさい果て。世界崩壊を除いても、5つの時代をタイムトリップしながら、なぞをといていくしかけがおもしろかった。スタートしていきなり、仲間になる「マール」の生存の危機。原因は中世の祖先が魔王軍にとらわれ生命が危ないこと。中世の祖先を助けなければマールは存在そのものが消えてしまう。

さあたいへんだと思ったら、マールが『BACK TO THE FUTURE』の主人公マーティと同じ境遇におかれていたことに気がついた。原因を取り除けば、未来（現代）は変わる、流れのあるイベントに酔っていたのだ。

『BACK TO THE FUTURE』のおもしろさも過去に戻って、ビフから本を取り戻さなければ未来はビフの天下になってしまうストーリーなどがあり、ハラハラ、ドキドキする展開にあると思う。この話は『BACK TO THE FUTURE II』だが、はじめて見終わった後は、自分がどこの世界にいるのかわからなくなったほどのタイムトリップを楽しめた。『クロノ・トリガー』にはこのたのしさがいっぱいつまっていたから、大好きになった。特に後半は、ゲームで表現できる最大のタイムトリップを演出してくれていると思う。

## 一度でやめてはもったいない

『クロノ・トリガー』は一度プレイしたなら、とことん遊びたい。遊んでほしい。せっかくマルチエンディングが用意されているのだから、すべて見たい。バイトが忙しくて、まだ全部見てないんだけど……。なーんだ。と声が聞こえてきそう。

じゃあ、今、どこまでいってんのと聞かれそうだから、小さい声で「黒の夢でせっせとレベルを上げているところ。70くらいまでは上げたんだけど」と答え。

エイラに「魅惑のブラ」を装備させて「色じかけ」で「ファットビースト」から「パワーカプセル」、「ガズー」から「マジックカプセル」と集めながらレベルを上げている。「ウォール」がもっている「スピードカプセル」も、もちろんもらった。ただ、「ファットビースト」とは繰り返し戦えるけど、「ガズー」と「ウォール」は一度倒すと登場しないのが残念。集めたカプセルは仲間に使って、いっきに能力値を★★にするのが楽しみ。おかげで、うちの「レベル上げ、カプセル集め部隊（クロノ・エイラ・カエル）」は、〈ちから〉〈すばやさ〉〈たいりょく〉〈まほうぼうぎょ〉はみな★★。ついでにマールの〈ちから〉も★★に。戦闘は楽勝。「ラヴォス」も楽に倒せるけどめざすはスタート直後のエンディングだから、上がるとこまで上げて「強くてニューモード」にするつもり。

特にマルチエンディングをすべてみられるようにするには、少なくても「クロノ・ルッカ・マール」の3人のパラメータは上げておきたい。他のキャラの登場前に、ラヴォスを倒さなければならないエンディングもあるのだから。

## エンディングの後がおもしろい

マルチエンディングでいちばんみるのが難しいのがスタートしてすぐ、戦いにいくエンディング。ちょっとした操作ミスからいくつもりがなかったのに、レベル53のクロノがひとりで「ラヴォス」のもとに向かったら負けてしまった。負けるの嫌いだから、今度は絶対負けないレベルで、リーネ広場からトリップするぞとそのときに決意。

ただ、「強くてニューモード」で、レベル99、そこまで上げなくても、恐らく「ラヴォス」は倒せると思う。

まあ、みんな試してみて。特に一度のコンプリートで、満足してるみんな。『クロノ・トリガー』のおもしろさは、そこからまだまだ続いていると思うから。

# 攻略本が危ない！

夢野トビラ

とことん遊びつくしてこそ、攻略本は価値がある
ひとつのゲームに1冊の攻略本ではものたりない

**ゲームに関する出版物は大きくわけて攻略本、設定資料集、世界観紹介本。中でも数多く出版されるのが攻略本。攻略本の作り手でもある夢野トビラが、その実態にメスを入れる。**

## 攻略本はマニュアルの延長ではない

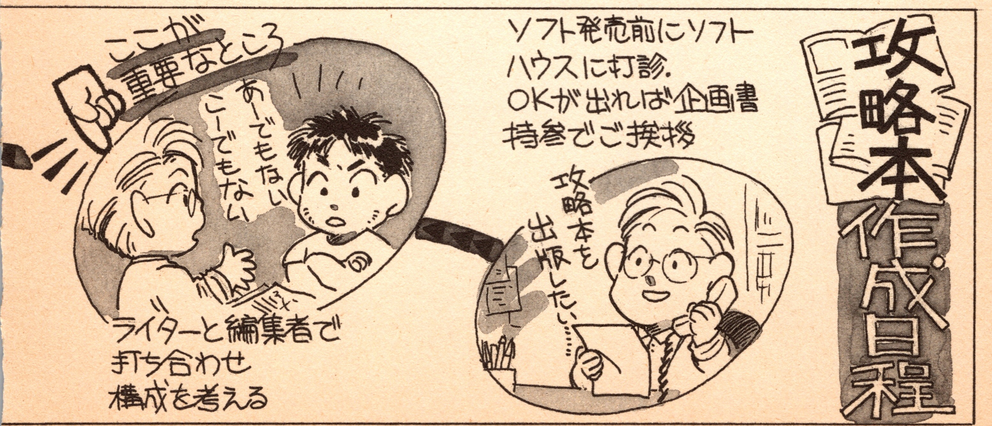
「コンプリートしないで攻略本を書いた」といううわさを耳にした。あるいは「この本はどうみてもマニュアルの延長だな」と思われる本を目にしたこともある。

これはいったい……。

確かに攻略本の出版スケジュールは下のイラストのように過密で、ライターにも編集者にもスピードが要求される。よい本を作りたいという姿勢がライターや編集者にない場合は問題外だが、「はやく出版しろ」という営業や会社の上役の圧力によってつぶされてしまうこともあるだろう。

しかし、ここで攻略本とマニュアルの違いを考えてほしい。攻略本の役目はなんなのかということを。

もっと言ってしまえば、攻略の道筋程度ならばユーザーの情報網が広ければ（例えば学



生）、必要ないものである。休み時間に仕入れれば済むような情報だけではいずれ攻略本の命運は尽きてしまうことだろう。

ただし、これは「裏技」と呼ばれるものをたくさん探せとか、ソフトハウスからもらう情報を満載するということを言っているのではない。ゲームをやりこんだマニアさえ、うならせるような独自の切り口や情報、ちょっとした話でもよい。それを拾うことが大切なのだ。読者と同じようにゲームを愛し、精通しているという証明、これを見せることが攻略本なのだと思う。

月刊誌のプレビュー（ゲーム紹介）記事ならいざしらず、攻略本と銘打つなら、そこのところをはき違えないようにしてもらいたいものである。

## データを垂れ流す罪は大きい

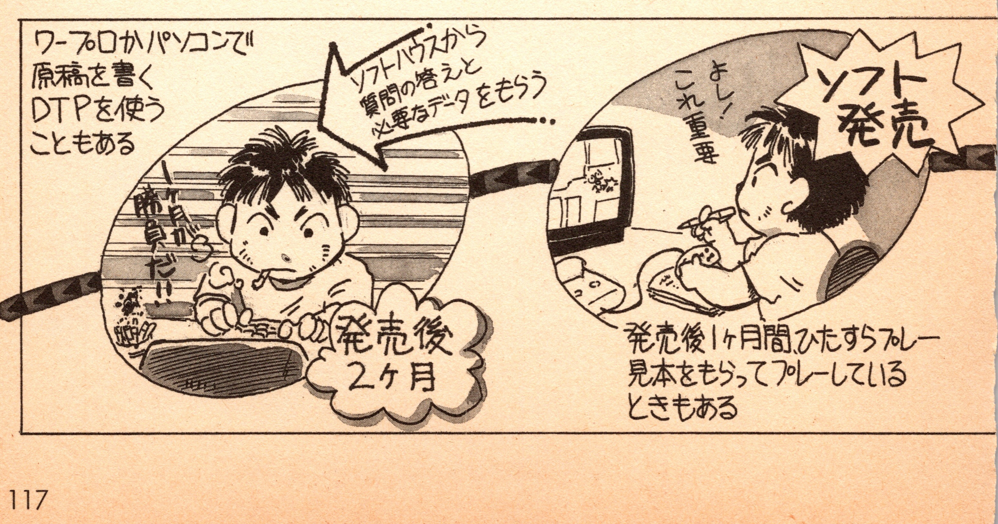
また、攻略本が垂れ流しているものにデータがある。

基本的なデータはソフトハウスからもらっている場合が多く、数社で攻略本が出版されていて、同じような無機質なデータが掲載されている場合は、独自で調べたデータではないと断言してもよい。しかも、そのデータをなんのくふうもせずに垂れ流す（加工できないものもあるが……）のでは、努力が足りないと責められても返す言葉もないだろう。

実際に作り手として数冊の本を手がけた経験から、どういった内容のデータが手に入るかがわかっているので、なおさら目を覆う惨状を痛感する。

特にデータが実際のゲームとは違っている場合など、確かめもせずに掲載していることがよくわかってしまう。

ソフトハウスからもらっているデータは、完成品の一歩手前のデータが多く、発売直前にゲームバランスなどを考えて、訂正する場



合もある。そのため数値の変更が紙のデータに反映されてないこともあるわけだ。

つまり、実際のゲームと照らし合わせてデータを確認する作業を怠ったことがわかってしまうのである（本来はあってはいけない誤字の場合もあるが……）。『A.Ⅳ.』で資材なしでは公園は作れないように、確認作業なくして、データは攻略本のデータとはならないのである。

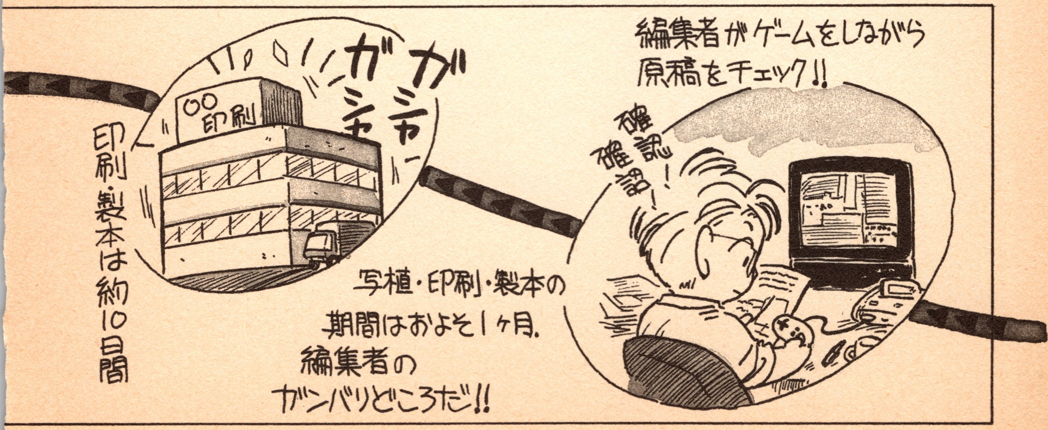
残念ながらユーザーが作業を怠ったものか、誤字かの判断はつかないが、本とゲームのデータが間違っていたら、原因はどちらかになるので、本を作る姿勢を疑ってみるのがよいだろう。

## 1冊では限界がある

さて、もうひとつ発言しておきたいことがある。それは攻略本の出版数の問題だ。例えば、あるゲームがあり、その攻略本は1冊しかないとする。すると攻略本が欲しいユーザーは選択の余地がなく、その本を購入することになるだろう。そこで問題となるのが攻略本の質である。なぜならその本に書かれている遊び方イコールそのゲームの遊び方の限界になる可能性を秘めているからだ。

もちろん、ユーザーのなかには独自の遊び方をいろいろ試して長くゲームを楽しむ人もいるだろうが、何がおもしろいのかを知らずにひととおり遊び、ソフトをしまってしまうこともある。おもしろい遊び方を知らずして……。これが業界全体にとってプラスとなることはない。ゲームの幅を狭め、寿命を縮め、口コミレベルでおもしろくなかったというユーザーたちの倦怠感のもとを作りだしてしまうことになる。

そして、これを助けるのが攻略本の本来の役目だと考える。つまり、「まだ、こんなことして遊んでないんじゃないの。やってみたら



おもしろいよ」といったことを読者に紹介する。するとまたゲームをやろうという意欲がわき、ソフトをひっぱりだし、「そうか、気づかなかった」と。そこには目に見えないコミュニケーションが存在し、倦怠感をぬぐい去る力がある。おもしろくないという評価を一転させることさえできるだろう。「けっこう遊べるよ」といったぐあいに。

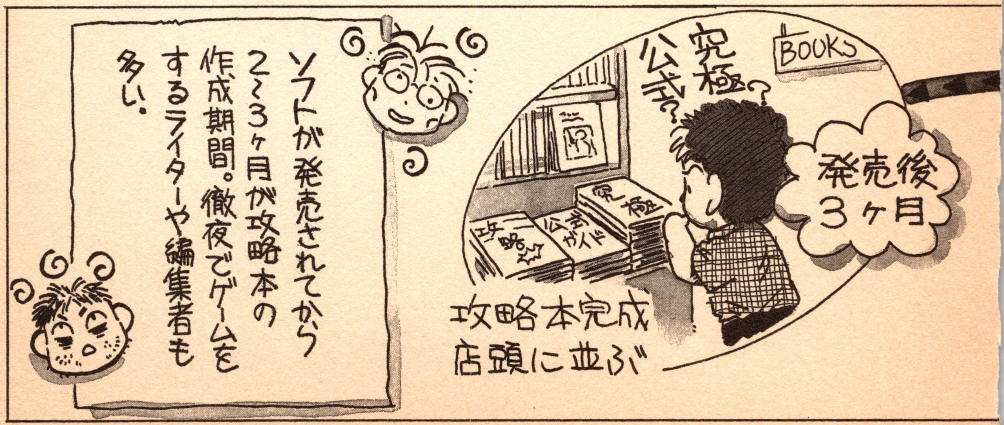
## いつか口コミに対抗できなくなる

ゲームへの関心が高くなれば高くなるほど、口コミの力は強くなり、先に述べたように攻略本のいらない時代がやってくるかもしれない。パソコン通信などでは、昨今の攻略本のレベルを超えている情報が流れていることもあるし、街角でふと耳にする情報に驚かされることもある。

ユーザー対攻略本の作り手という図式を想定すれば、広い情報網をもったユーザーには、ほとんどの攻略本は負けているといってよいだろう。攻略本の作り手には全能の神（ソフトハウス）の協力がありながらである。それほど近年の口コミの力は強くなっている。

そんな時代のなかで攻略本の作り手は最低でも平均的な一般ユーザーを超えるプレイ時間、人とは違った独自の遊び方やゲームを愛した証を表現していかなければ、いつしか相手にもされなくなってしまうときがくるはずだ。そして、レベルの高い本がユーザーの個性に併せて出版され、競売されてこそユーザーにとっての攻略本の価値はあがり、口コミにも負けない地位を守れるのである。

最後に関係各方面の方には耳が痛くなるようなことを述べてきてしまったが、よい本をユーザーに届け、ゲームを長く楽しんでもらい、業界を繁栄させていきたい気持ちからなので、理解してほしい。



# B級映画から考えるコンピュータゲーム考

水野隆志

**いまや完全に社会に浸透したコンピュータゲーム。だが、その一方、まだ、ホビーとしての地位は決して高いとはいえない。理由はどこにあるのだろうか？**

「B級映画」と呼ばれる映画がある。低予算でつくられ、公開も小規模。よほどの映画好きでなければ、見ることはおろか、存在さえしらない映画である。

ところが、これがつまらないのか、というと必ずしもそうではない。予算が少ないため、作り手の技量がストレートに反映され、スタッフの質が高い場合、ひじょうに優れた作品ができ上がる可能性があるわけだ。

例えば、『エイリアン2』『ターミネーター2』『トゥルー・ライズ』など、世界的ヒット作品をつくっているジェイムズ・キャメロン。彼は、かつて1970年代末に動物パニック映画が続出したとき、空飛ぶピラニアが人間を襲う『殺人魚フライング・キラー』などという映画を撮っていたことがある。当時、彼の名まえなど一般にはほとんど知られていなかったのだ。

B級映画では、低予算で最低限の黒字をたたきだす必要から、アクション、ホラーなど娯楽色が強く、それにちょっとエロティックな描写をはめこめばOK、というものが多い。そんな作品のなかから、本当の演出力の持ち主を捜しだすのは並大抵のことではない。だが、それを越えて大成していく監督たちがいるのは、プロデューサーが存在しているからにほかならない。そしてマスコミなどによって作品単位ではなく、つくった「人」単位で評価をくだす環境があってこそ、B級からのメジャーデビューが可能になるのだ。考えてみれば、映画だけでなく、プロスポーツなどでも同じだといえるだろう。

★　★

ところで、予算がない、アクション、ホラ

# ゲームクリエイターの出現を待つ！

ー、アダルト路線に走る、と並べてみると、B級映画の状況は、実にコンピュータゲームを巡る状況に似ていることに気づく。

だが、コンピュータゲームをつくっているクリエイターが雑誌などの記事にでることはほとんどない。もちろんゼロではないが、それはごく限られた人だけであり、それも企画、脚本、プログラマーなど、コアになる部分の担当者の名まえがあまりにもでない。これらの人たちは、映画であれば、B級からメジャーへの進出を果たせる人たちなのだ。

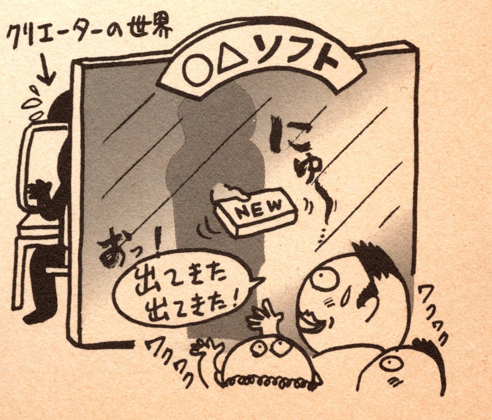
最近、アダルトといえどもゲーム性がでてきた、ということがよくいわれる。ナンパゲームであり、18禁ソフトであった『同級生』が大ヒットをとばしたことは、記憶に新しい。あれだけヒットした裏には、他人を楽しませることのできる優れたゲームクリエイターの存在が見えてくる。

しかし、『同級生』の攻略法などがコンピュータゲーム誌でいっせいに取り上げられる一方で、システムデザイナーの名が取り上げられたことはない。つまり、コンピュータゲームは、いまだ個人にまで評価対象が及んでいないのである。確かにゲーム業界で、いわゆるプロデュースの業務に携わっている人は少ない。ある意味で、個人に目が向かないのは当然のことなのかもしれない。

クリエイターたちが表にでてきたときこそ、コンピュータゲームが映画などと並んで文化といえる存在になるのではないだろうか。

## PROFILE

**水野隆志（みずの・たかし）**
ライター兼ゲームデザイナーとして、㈱M2の企画、運営に携わる。M2のプレイ・バイ・メイル（手紙を使ったRPG）『アルダイン』ではプロジェクトリーダー、『卒業～クロスワールド』ではワールド、システム、シナリオを担当。一方、そのかたわら、コンピュータゲーム雑誌数誌で、レビューや批評記事を担当している。



従来のゲーム業界に挑むゲームハード、プレイステーションの未来は!?

# 『プレイステーション』6か月の軌跡

## '93年11月初旬、マスコミ向け発表 その性能にだれもが震えた

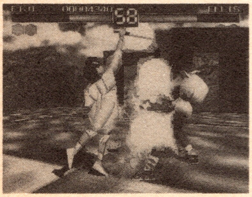
ソニーからゲームハードがでる。初めてこう聞いたとき、恐らくだれもが「プレイステーション」(以下PS)を思い浮かべたに違いない。はぁ? と思われる人もいるだろうから説明すると、ソニーは以前、任天堂と手を組み、スーファミとCDドライブを合体させたマシン、PSの発売を予定したことがあった。実際いくつかのソフトハウスには開発機材が配られたくらいだから、かなり具体的なものであったに違いない。しかし、任天堂側のスーファミ用CDドライブ発売延期にともない、PSもまた発売延期となった。当時、ソニーの社長が事のなりゆきに激怒したという。

そのソニーが、今度は自社オリジナルのゲームハードを発売する、そうマスコミ向けに発表したのが'93年11月のことであった。開発コード「PS-X」。会場で公開された本体デモ画面は、ふだんさまざまなゲーム、あるいは先端技術を見なれたマスコミ陣にとっても十分に刺激的、そして驚異的であった。

## 1、2、3でゲームが変わる!? PSついに登場!!

その後PS-XはPSに名まえを変え、'94年12月3日、「1、2、3でゲームが変わる」の宣伝文句で発売される。実際、その宣伝文句どおり、PSはいくつかの点で非常に革新的な試みをしているハードだ。ひとつは流通。ソニーは独自の流通網を確立することでバックオーダーにすばやく対応し、販売店側がソフト在庫を抱えなくてもよいというシステムを作り上げた。これはソフトの安売りを抑止する効果をある。さらに、問屋を通さないことでソフト価格を下げ、平均5800円という今までは考えられなかった値段を実現。ソフトハウスが参入しやすい間口の広さも特徴といえる。開発機材は約150万という、驚きの低価格だ(任天堂の場合、機材だけで数千万)。また、前記の流通網も再販が早いとい

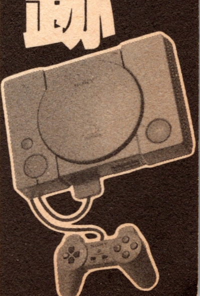
| プレイステーション公表スペック | | |
|---|---|---|
| CPU | メイン | R3000カスタム<br>32ビットRISC型 |
| メモリ | RAM | 合計28メガビット |
| グラフィック | 同時発色数 | 1677万色 |
| | 特殊機能 | ポリゴン表示秒間36万<br>テクスチャーマッピング<br>動画再生機能等 |
| スプライト | | 最大表示数4000/フレーム |
| 出力方法 | | ビデオ端子、S端子、<br>マルチポート |
| サウンド | 音源ch数 | PCM24チャンネル |
| CD－ROM | | 倍速CD採用 |



▶タカラ「闘神伝」、立体的な戦いを可能とする、「側転」などの要素が光る。



▶ナムコ「リッジレーサー」。PSの能力を見せつけた傑作。



う点で長期に渡るソフト販売を可能とし、広告予算の少ないソフトハウスでもいいものを作れば確実に売れ続けるという安心感がある。この販売形態は従来のものとは明らかに異なり、どちらかといえば音楽CDなどに近い。

では、それでどうゲームが変わるのか?

ソフト発売リスクが比較的小さいため失敗を恐れない実験的ソフトや、音楽でいうインディーズ的な新鮮な感覚のソフトが誕生する可能性が高い。それはユーザー、そしてソフト開発者にとっても幸せな環境であるはずだ。

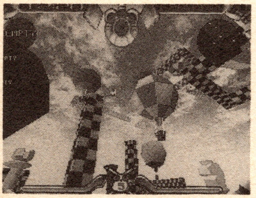
## 理想と現実 はんらんする安易なソフト群

だが、その間口の広さは結果的にどうだったのか? 今の段階では結論はだせない。しかし、これまでに登場したソフトのなかには非常に安易な企画のものもあることは事実である。練り込みが甘く、ゲームとして最低限必要なインターフェイスすら満足にできていないものも見られる。はっきりいってしまえば、それらの多くは、例えばスーファミの市場ならば発売される前に淘汰されてしまうかもしれないようなものだ。つまり、発売リスクの少なさが災いし、残念ながら安易なソフトを生みだしたようにも思える。

## 混迷の中に登場した未来を感じさせるソフトたち

そんな状況の中でも、PSは順調に販売台数を伸ばしていった。そして、安易なソフトも発売された。次世代と呼べる能力を持つPSだが、満足に遊べるのはアーケードからの移植や、従来から見られたソフトのパワーアップ版だけでは悲しい。もちろん、それはそれですごいことなのだが……。

結局PSはゲームを進歩させることはできても、変えることはできなかったのか? ソニーから登場した『ジャンピングフラッシュ』は、それにひとつの解答を与えた。内容については専門誌やほかならぬソフト自体を見てもらうとして、最大の特徴は昔から見られたゲームアイディアをポリゴン、つまり次世代機としての能力を使うことで、新しいタイプのものに仕上げたという点だ。これはまさにPSだからこそできた、次世代ゲームだ。



▶SCE「ジャンピングフラッシュ」。この高度感は一見の価値あり。



▶アートディンク「アクアノートの休日」。本当に新しいといえるソフト。

もう1つの解答『アクアノートの休日』は、海をさまようだけという、今までのゲームの範疇を超えた斬新、かつ実験的な内容だ。もしこのソフトが広く認められれば、PSは確かにゲームを変えるかもしれない。

## 希望の見えたラインナップ PSにこれからは……!?

7月21日より、PSは29800円に値下げすることが決まった。充実の度合いを増してきたソフトラインナップは、本体の低価格化によってはずみをつける可能性がある。そして、既存のゲーム業界に挑む形で誕生したPSは、今大きな流れになろうとしている。その行き着く先がどこかはまだわからない。しかし、それはゲーム業界にとって、すばらしい世界であるに違いない。

家庭用では苦難の道を歩んだセガ。その挑戦とは!?

# 『セガサターン』6か月の軌跡



## 勝つために生まれた セガの世界戦略ハード

アーケードでは数々の傑作ゲームや大型筐体ものを生みだし、名実ともに業界のトップメーカーであるセガ。しかし、家庭用ハードの世界ではトップにはなれずにいた不運のメーカーでもある。そのセガが、3年後('97年)には家庭用ハードのシェア70%確保という目標を掲げて送りだした世界戦略ハード、それがセガサターン（以下SS）だ。実際SSは32ビットCPUを2個搭載するなど意欲的な設計がなされ、対応ソフト第1弾は人気アーケード作品『バーチャファイター』と、今度こそ家庭用トップメーカーになろうというセガの並々ならぬ意気込みが感じられるものだ。

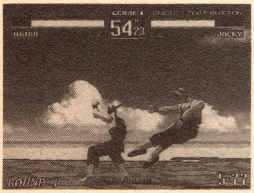
しかし、その誕生は決して平坦な道ではなかった。何度となく変更された仕様、特に途中から2個搭載となったCPUは扱いが難しく、ソフト開発（特にサードパーティ）が大幅に遅れる原因となった。同時期に発売されたメガドライブ用周辺機器、スーパー32Xとのかねあいも、おそらく関係者の頭を悩ませたに違いない。そして最大の敵は、突然現れたライバル、プレイステーション（以下PS）の存在だろう。「（セガは）いつもタイミングが悪い……」。当時ある関係者が、悲しそうにつぶやいていた。

## 予想を上回る反響 セガサターンついに登場

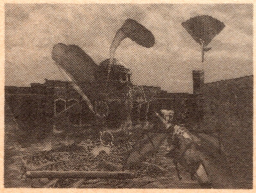
だが、SSは『バーチャファイター』人気にも助けられ、常に熱い注目を集め続けた。そして94年11月22日、セガの発表によればなんと100万台を超える本体の予約を集め、ついに発売される。これほどの反響はセガも予想していなかったのだろう。実際、初日の出荷台数は17万台にしか過ぎず、その後もしばらくは品切れ状態が続いた。『バーチャファイター』のほうがSSよりも多く出荷されるという不思議な現象も起きた。SSの品不足はセガにとっては苦しくもうれしい悩みだっ

セガサターン公表スペック

| | | |
|---|---|---|
| CPU | メイン | SH2×2<br>32ビットRISC型 |
| | サウンド | 68000 |
| メモリ | ワークRAM | 合計36メガビット |
| グラフィック | 同時発色数 | 1677万色 |
| | CG性能 | 専用ハードウェア搭載 |
| | 各種エフェクト | フラットシェーディング<br>グローシェーディング<br>テクスチャーマッピング等 |
| スプライト | | 拡大、縮小、変形機能あり |
| スクロール | 面数 | 最大5面<br>（拡大、縮小、回転機能あり） |
| サウンド | 音源ch数 | PCM32チャンネル<br>（FM8チャンネル可） |
| CD－ROM | | インテリジェント倍速CD採用 |



▶セガ『バーチャファイター』オリジナルをほぼ完全移植した傑作。



▶セガ『パンツァードラグーン』セガ開発陣の底力を見せた1本。

たに違いない。

## 数のそろわぬラインナップ サードパーティの動きは?

非常に順調な滑りだしを見せたSSだが、ソフトラインナップは厳しいものがあったといっていいだろう。当初、本体同時発売予定であったソフトは軒並み遅れ、『クロックワークナイト』にいたっては前編となって発売される始末。特にサードパーティのソフトは大きく遅れ、「SSはバーチャ専用機」とまでいわれるようになる。開発が遅れた原因は前記のCPUの問題、そして開発ツールが完全ではなかったためだという。いずれにしろライバルであるPSは順調にソフトが発売されていっただけに、ユーザーにとってこの状況は不安であった。それでもセガの発表によれば今年5月にはPSより一足早く100万台を突破した。

しかしこれは、裏を返せば初期の予約台数を売るのにそれだけの時間がかかったということだ。それがソフト不足が原因なのは疑う余地がない。サードパーティに助けられ発売を伸ばしたPSとは、対照的な姿だ。

もっとも、現在ではセガAM2研の開発した新OS(ソフトを動かすための基本ソフト)の投入や開発ツールの整備など、開発環境は確実によくなり、今後はサードパーティのソフトも順調に登場するようになるだろう。

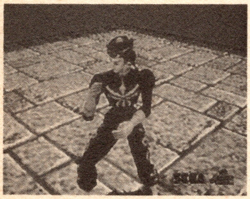
## 多種多様な展開は サターンになにを与えるのか

SSは実に多岐にわたる展開を見せているハードでもある。例えば業務提携なら、マイクロソフトとOSの開発で提携(もっとも、現在公式な動きはないようだ)、日立製作所とは日立メディアフォースという新会社を設立し、SSの販売を促進。「Vサターン」や「ハイサターン」といった他社からの互換機種も発売されている。マルチメディア系にもセガはどん欲で、SSを使ったカラオケシステムやビデオCDを見るためのオプションを発売。ほかにもフォトCDや電子ブックを再生するソフトも予定されている。また、SSの上位互換機とでもいうべきアーケード基盤「ST-V」の存在で、アーケードに登場したゲームが、比較的早い段階にほぼ完全な移植でSSに登場する。

こういった数々の戦略は、現時点では結果をだしているとはいいがたい。しかしこの多様さは、将来的にSSの強力な武器になる可能性が高い。



▶セタ『スーパーリアル麻雀PV』アダルトが可なのもSS。



▶新OSによるデモ画面。『バーチャ2』の高い完成度を予感させる。

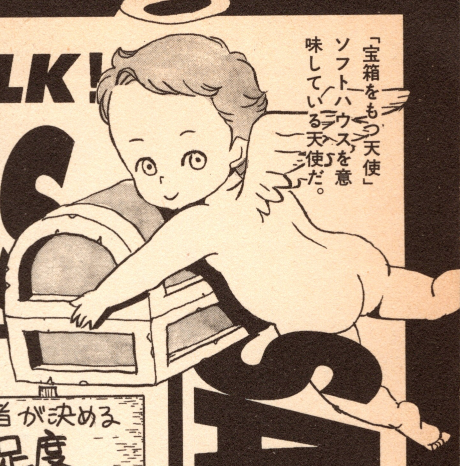
## ついに本格始動した サターンのこれからは……!?

初期の段階ではソフト不足に悩まされたSSだが、『レイヤーセクション』など確実に楽しめる良質ソフトが登場しはじめた。本体価格が34800円に下がったのも好材料だ。

SSのエンジンがかかるのは確かに遅かった。しかし、1度かかればそれは強力な馬力をだすだろう。トップメーカーになるためのセガの挑戦は、今始まったばかりなのだ。

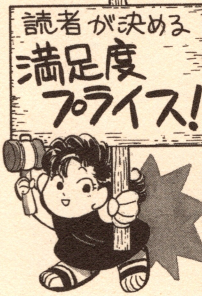
# TALK! TALK! TALK!
# READER'S SALOON



「宝箱をもつ天使」ソフトハウスを意味している天使だ。

**ようこそ、『ゲーム会議』のオアシス〈読者ページ〉へ。とはいっても、開店は次号からだけどね。まあ、今回はウチのメニューを、紹介しようってなワケ。しっかし、創刊号だから、読者の顔が見えないじゃない。恐いなあ、おっかないなあ、ひょっとして一枚もハガキがこないんじゃないかあ。と、同情をひきつつ、さっそくメニューの紹介へまいるとしようか！**

## 読者が決める満足度プライス




モノの値段というものは、満足度によって高く感じたり、やすく感じたりするものだよね。これは、ゲームにだって当てはまることだと思うんだ。

まあ、正直言って、ゲームの価格はやすいとはいえないけれど、それだけに満足するのとしないのとでは、価格に対しての感じ方に差がでてくるハズ。

そこでだ！

「実際にプレイしたユーザーが、そのゲームの〈満足度価格〉をつけよう！」というのが、このコーナーの企画主旨なんだよ。

「まあ、こんなもんでしょ」という場合は、定価そのままに。「大満足だった」ときは、定価以上の価格を。「なんだコレ」という場合は、もちろん……。

〈満足度価格〉設定の理由も書いておいてくれよな。

★記入例

ソフト名：定価／満足度価格

これに、設定理由を付け加えること。

## 天使のゴッドファーザーになろう




『ゲーム会議』のキャラクターマーク〈3人の天使〉の、ネーミングを募集するゾ！

それぞれの天使たちを紹介しておくと、

★宝箱をもった天使：ソフトハウスを意味する

★ペンをもった天使：マスメディアを意味する

★$袋をもった天使：ユーザーを意味する

「ソフちゃん」「メディちゃん」「ドールちゃん」なんていう、安易なネーミングは許されないゾ。ただし、応募がなかったら、このネーミングに決定するかもしれない……。がんばって考えてくれよ～。

また、この〈リーダーズ・サルーン〉のメインキャラの女の子のネーミングも、この際だから募集してしまおうではないか。これは、決して、編集部が怠慢しているわけではないんだゾ。読者のみんなに愛着をもってもらいたいがため

〒101 千代田区神田錦町2－5 KSビル 『ゲーム会議』編集部
読者ページ係まで（イラストや4コママンガも、随時募集だぞ！）
掲載者には、『ゲーム会議』特製〈シャープペンシル〉をプレゼント！

に、ネーミングを募集しているんだ（説得力がないゾ〜）。

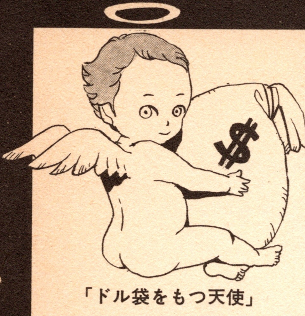
それぞれの天使と、コーナーキャラのゴッドファーザーになった人には、な、なんと赤井孝美氏の表紙イラストの〈テレホンカード〉を贈呈してしまおう！　もちろん『ゲーム会議』特製の〈シャープペンシル〉もだ。なんという太っ腹なのだ！

なお、ゴットファーザーが複数になる場合は、抽選で各10名までとする。

記入例

★宝箱をもった天使：「ソフトちゃん」
★ペンをもった天使：「メディちゃん」
★$袋をもった天使：「ドールちゃん」
★コーナーキャラ：「サルちゃん」

アンケートハガキでもOKだ！



「ドル袋をもつ天使」ユーザーを意味している天使だ！




## 不幸の鉄人

ゲームをプレイしていれば、いろんな不幸なことに遭遇する。このコーナーでは、ゲーム中の不幸の話を募集して、みんなで笑って、いやいや、供養してあげようというワケだ。悲しいできごとやつらかった体験を、一人で抱え込んでいてはいけな〜い。みんなで笑い飛ば……、いやいや、供養しようではないか！

例えば、

ぼくが「××」の最終ボスキャラと戦っているときだった。あと、Aボタンの一撃で倒せるところまできたとき、ウチの飼いネコが、「ニャ〜」とほほえみかけながらリセットボタンを押してしまったのです……。アゼンとするぼくに、なつくネコ。そのときぼくは思った。

最終ボスキャラよりも、ウチの猫のほうが強いと。

てな感じかな。

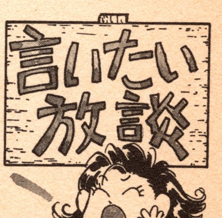



## こんなゲームがほしいゾ！

ゲームをプレイしていて、「ここをこうすれば、もっとおもしろくなるんじゃないかなあ」とか、思ったことはないかな。もしも、思ったことがある人は、その気持ちを文章にして編集部まで送ってくれ。

また、「このソフトハウスにこんなゲームを作ってほしい」という要望があったら、それも募集するゾ。

もしも、すばらしいアイデアだと編集部で判断したときには、ソフトハウスに提案することもありうるぞ！




## 言いたい放題

このコーナーでは、読者がゲームに関して日頃感じていることを発表できる場としたいと思っている。創刊記念特別企画の感想などは、このコーナー宛に送ってくれ。まあ、根も葉もないひどい中傷でないかぎり、なんでもありのコーナーだ。



「ペンをもつ天使」ソフト情報を提供するマスメディアを意味している天使だ。

**ハガキ宛先**

住所・氏名（ペンネーム可）
年齢・電話番号を明記の上、右記の住所まで。

# ゲーム会議 Vol.1 夏号

1995年 7月20日発行

発行者
米倉文吉

Chief Editor
藤原健二

Editor
橋森紀夫
石丸敬治
竹岡均

Illustrator
新田直子
山下しゅんや
森優子
長島弘美

Cover Design
松浦俊郎

Designer
スペースワイ
EIGHTY
パウル
杉田デザイン・オフィス

印刷
図書印刷株式会社

発行所
株式会社新紀元社
〒101 東京都千代田区
神田錦町2-5KSビル
TEL 03-3291-0961
FAX 03-3291-0963
郵便振替 00110-4-27618

ISBN4-88317-626-6
定価780円（本体757円）
Printed in Japan


# Editorial Postscript

マイクロソフトとソフトバンクの合同出資会社設立を発表。「プレイステーション」「セガサターン」は揃って100万台を突破。業界の縮図は大きく変わってきています。そんななかで多様化するゲーム。氾濫する情報。情報量の多さにとまどう人も多いでしょう。

『ゲーム会議』では氾濫する情報をできるだけわかりやすく、整理してお伝えしていこうと考えています。創刊号では、まだまだ整理しきれなかった部分も多いのですが……。整理してほしい問題や、疑問などがあったら、どしどし編集部へお便りください。会議の議題は私たちが決めるのではなくて、読者が決める。こんな本になりたいものです。

『ゲーム会議』も、まだまだ、スタートをきったばかり。読者のみなさんの後押しを心よりお待ちしています。(藤)

ふぅ。疲れた。最近忙しくて……。本誌が発売されるころには、PSとナムコのゲームを全部買うつもり(予定)。某みの人に頼まれたプログラムも本誌がでるころには完成してるつもり(予定)。そのころには暇になっている(予定)の(たけ)

この原稿を書いているのは6月30日。ここ2か月ほとんど休みなし。本誌が発売されるころは、みんな夏休みに入るんだと思うと、体が「ダンナ休みたいですぜ」と訴えかけてくる。ジメジメとした熱帯雨林気候(まだ梅雨明けしていない)の部屋でもいいから、1日中ダラダラと過ごしたいよ~。ウ~ン、しかし、よく考えると、季刊でよかったなあ。(石)

木洩れ日が好きだ。一見、ひ弱そうだが、あらゆる屈折に耐え、どんな小さな透き間も見逃さず、貪欲に大地の生命に参加してくる強靱さがあるからだ。『ゲーム会議』編集部は〝木洩れ日〟のように、どんな小さなネタも見逃さず、よりよいネタは強く照らそうとする、貪欲な十字架を背負った集団なのだ。ナンチャッテ。ゲー会のアウトドア派。(橋)



# 次号予告

★特集タイトル

# 「出番を待つソードたち！」

～こんなにあるぞ未発表ソード！～

有名どころのRPGを10本以上集め、そのゲームに登場する〈ソード〉の使われ方を検証するとともに、その〈ソード〉のルーツを探る。そして、いまだゲームに登場していない〈ソード〉たちに、スポットライトをあてて紹介・解説していく！

## 特別企画VOL.1

## 『ドラクエ』伝説に迫る！

～『Ⅵ』発売まで待てないキミに捧げる～

記念すべき第1作が発売されたのが、ハレー彗星が地球に大接近した1986年。この『Ⅰ』から、前作『Ⅴ』までの世界観をふまえながら『ドラクエ』ワールドを旅してみる。『ドラゴン・クエストⅥ』が発売されるまで、待てないキミには必読の特別企画だ！

☆内容は、変更になることがあります。

## 特別企画VOL.2

## 「ゲームをささえる土を読め！」

～ゲームに見る日本人気質～

ゲームづくりのなかに、農耕民族（定住型・安定を求める）と狩猟民族（移住型・リスクを受け入れる）の違いはでていないか。なぜ、RPGは日本でしかウケないのか。アメリカ人と日本人とでは発想に違いがあるのか。さまざまな視点から日本と外国を比較する！

★遊びのススメ
カードゲームで遊んでみよう!!
★The History of Consumer's Game
'87年～'90年までを紹介
★The History of Personal Computer's Game
'84年～'88年までを紹介
★コンピュータゲーム内部事情
格闘ゲームは本当の格闘なのか!?

**ゲーム会議VOL.2秋号は10月20日発売予定！**

新紀元社
定価 780円（本体価格 757円）

ISBN4-88317-626-6 C0076 P780E